LA PRIMA RIVISTA
DI FUMETTO, ANIMAZIONE E CULTURA
GIAPPONESE

MANGAZINE

ANNO 0 NUMERO 1

OSAMU TEZUKA

CAT'S EYE

GEORGIE

LAPUTA

HOBBY FUMETTO

LA PRIMA RIVISTA
DI FUMETTO, ANIMAZIONE E CULTURA
GIAPPONESE

MANGAZINE

ANNO 0 NUMERO 1

OSAMU TEZUKA

CAT'S EYE

GEORGIE

LAPUTA

HOBBY FUMETTO

MANGAZINE

SOMMARIO.

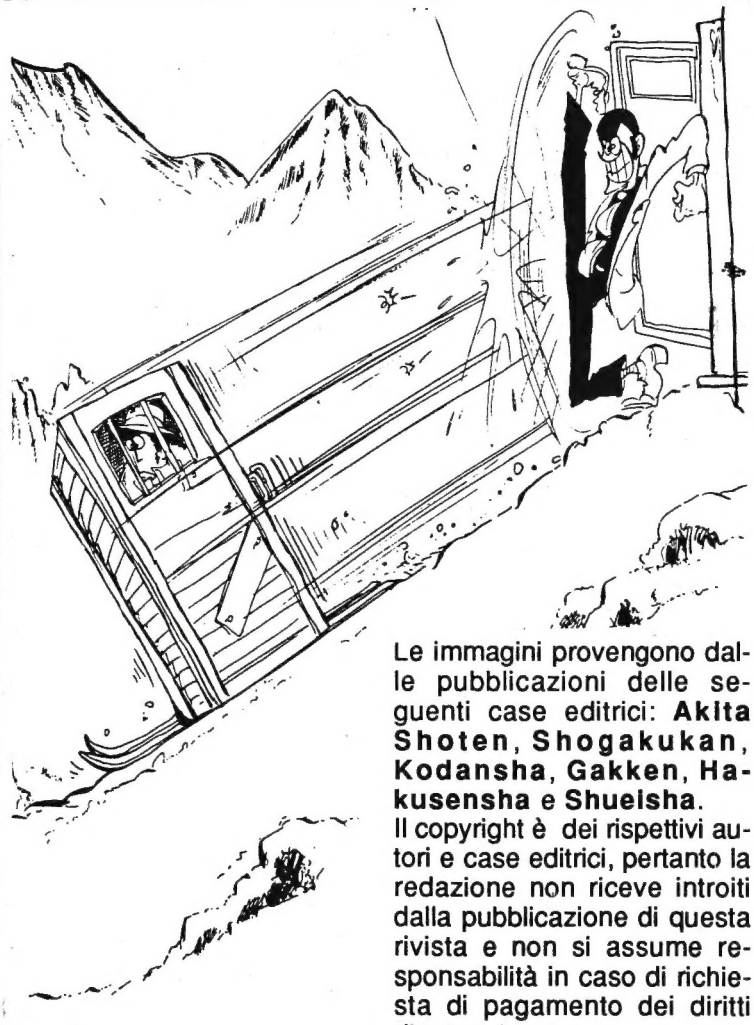
LUPIN SANSEI
Vent'anni di rapine pag. 3
Referendum pag. 7
Sillabario pag. 8
I maestri del fumetto
Osamu Tezuka pag. 9
GEORGIE pag.14
Curiosità pag.18
LAPUTA pag.20
Manga!
CAT'S EYE pag.24
Posta pag.35

HOBBY FUMETTO
presenta
MANGAZINE
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
Direttore responsabile
Luigi Bernardi
Comitato di redazione
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Barbara Rossi
Tiziano Capelli
Collaboratori
Yuri Furuhata
Federico Memola
Antonio Serra
Sabrina Tunesi
Cinzia Zanasi
Consulenza animazione
Tiziano Capelli
Linea grafica & Public relations
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Barbara Rossi

Supplemento a: **I Quaderni del Fumetto Italiano**
Registrazione n.5401 del 20 / 9 / 86 presso il Tribunale di Bologna

Salve a tutti! Il fumetto e l'animazione giapponese in Italia hanno sempre incontrato grandissime difficoltà a causa di infondati pregiudizi e facili moralismi. Il problema fondamentale è dettato dall'ignoranza di molti che considerano quello giapponese un prodotto fruibile solo da un pubblico infantile. Nato dalla fanzine **ANIME, MANGAZINE** è il primo tentativo di affrontare seriamente l'argomento, criticando positivamente e negativamente un ramo dello spettacolo da sempre "demonizzato". Un progetto, quindi, destinato non solo ad una ristretta cerchia di amatori, ma anche a coloro che non hanno mai avuto uno spirito critico nei confronti del fumetto e dell'animazione giapponese. Per far sì che **MANGAZINE** si avvicini alle esigenze dei lettori, abbiamo inserito all'interno di questo primo numero, un referendum che vi preghiamo di fotocopiare,compilare e spedire alla redazione di Bologna.

LA REDAZIONE



Le immagini provengono dalle pubblicazioni delle seguenti case editrici: **Akita Shoten, Shogakukan, Kodansha, Gakken, Hakusensha** e **Shueisha**.
Il copyright è dei rispettivi autori e case editrici, pertanto la redazione non riceve introiti dalla pubblicazione di questa rivista e non si assume responsabilità in caso di richiesta di pagamento dei diritti d'autore.

MANGAZINE

SOMMARIO.

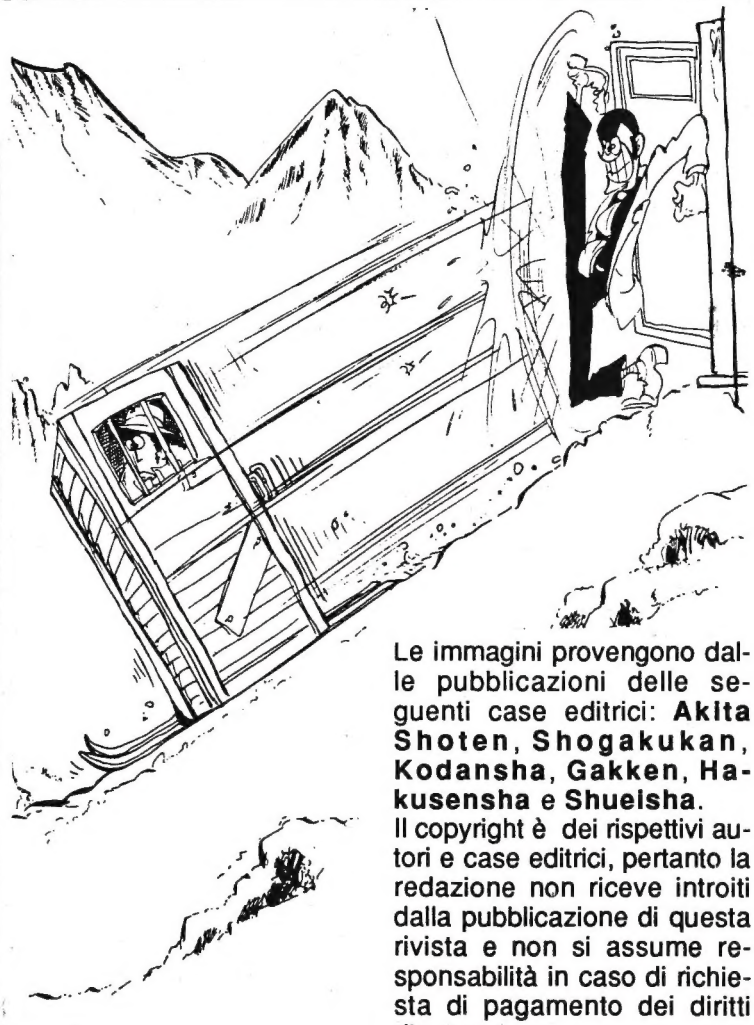
LUPIN SANSEI
Vent'anni di rapine pag. 3
Referendum pag. 7
Sillabario pag. 8
I maestri del fumetto
Osamu Tezuka pag. 9
GEORGIE pag.14
Curiosità pag.18
LAPUTA pag.20
Manga!
CAT'S EYE pag.24
Posta pag.35

HOBBY FUMETTO
presenta
MANGAZINE
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
Direttore responsabile
Luigi Bernardi
Comitato di redazione
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Barbara Rossi
Tiziano Capelli
Collaboratori
Yuri Furuhata
Federico Memola
Antonio Serra
Sabrina Tunesi
Cinzia Zanasi
Consulenza animazione
Tiziano Capelli
Linea grafica & Public relations
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Barbara Rossi

Supplemento a: **I Quaderni del Fumetto Italiano**
Registrazione n.5401 del 20 / 9 / 86 presso il Tribunale di Bologna

Salve a tutti! Il fumetto e l'animazione giapponese in Italia hanno sempre incontrato grandissime difficoltà a causa di infondati pregiudizi e facili moralismi. Il problema fondamentale è dettato dall'ignoranza di molti che considerano quello giapponese un prodotto fruibile solo da un pubblico infantile. Nato dalla fanzine **ANIME, MANGAZINE** è il primo tentativo di affrontare seriamente l'argomento, criticando positivamente e negativamente un ramo dello spettacolo da sempre "demonizzato". Un progetto, quindi, destinato non solo ad una ristretta cerchia di amatori, ma anche a coloro che non hanno mai avuto uno spirito critico nei confronti del fumetto e dell'animazione giapponese. Per far sì che **MANGAZINE** si avvicini alle esigenze dei lettori, abbiamo inserito all'interno di questo primo numero, un referendum che vi preghiamo di fotocopiare,compilare e spedire alla redazione di Bologna.

LA REDAZIONE

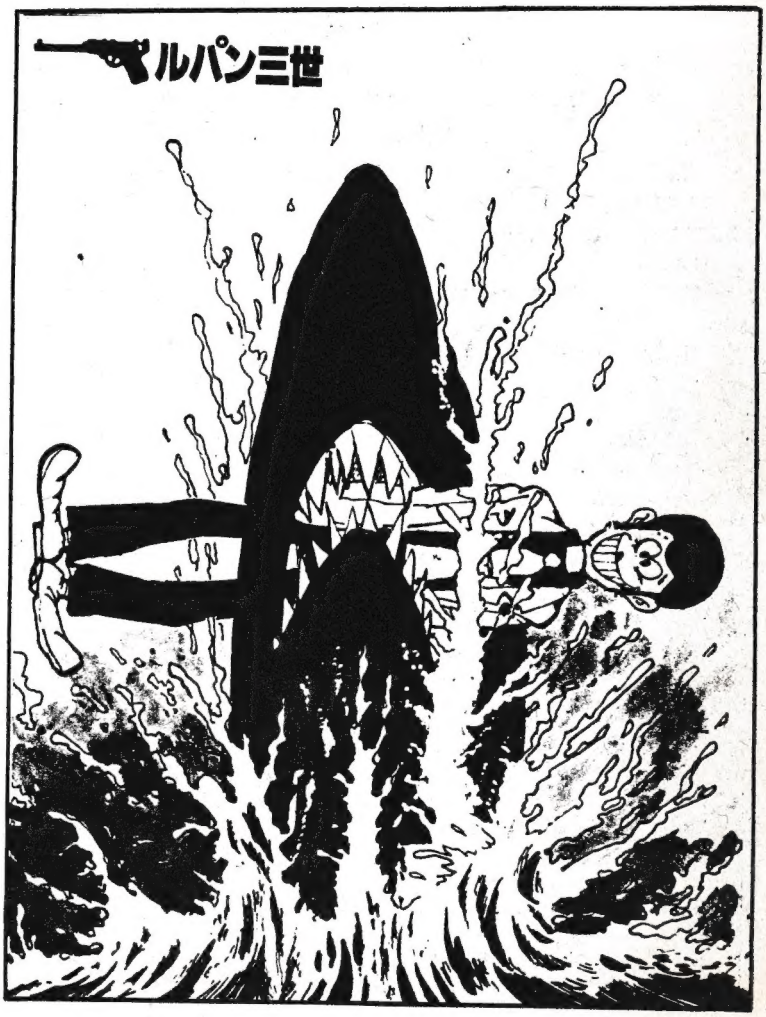


Le immagini provengono dalle pubblicazioni delle seguenti case editrici: **Akita Shoten, Shogakukan, Kodansha, Gakken, Hakusensha** e **Shueisha**.
Il copyright è dei rispettivi autori e case editrici, pertanto la redazione non riceve introiti dalla pubblicazione di questa rivista e non si assume responsabilità in caso di richiesta di pagamento dei diritti d'autore.

LUPIN SANSEI

VENT'ANNI DI RAPINE

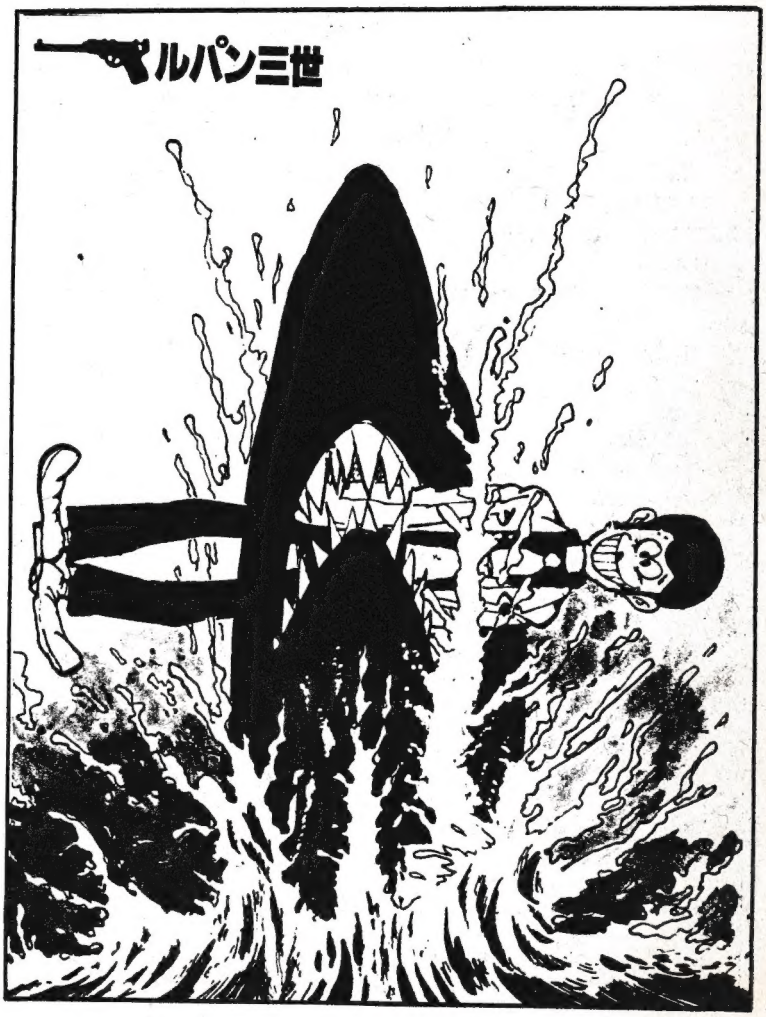
Il 1967 segna la nascita di uno dei più caratteristici personaggi del fumetto giapponese; creato da Monkey Punch (pseudonimo di Kazuhiko Katoo), **Lupin Sansei** ("Lupin terzo") è ispirato al celebre ladro gentiluomo dello scrittore francese Maurice Leblanc. Katoo portò al presente questo personaggio e ne reincarnò lo spirito in un ipotetico nipote, creando così un divertente anti-eroe che non tardò ad accattivarsi le simpatie del pubblico. La Tokyo Movie Shinsha produsse così un **Film Pilota** per sperimentare le potenzialità del fumetto anche in campo animato. **Lupin** agisce stavolta a capo di una banda composta da altri tre elementi: **Daisuke Jigen**, un abilissimo pistolero; **Ishikawa Goemon**, un infallibile samurai e **Fujiko Mine**, la procace "ragazza" di Lupin (conosciuta dal pubblico italiano anche come "**Margot**" e "**Rosaria**"). A contrastarli, dalla parte della giustizia, lo sfortunato ma tenace ispettore di polizia **Zenigata**. Il carattere del dise-



LUPIN SANSEI

VENT'ANNI DI RAPINE

Il 1967 segna la nascita di uno dei più caratteristici personaggi del fumetto giapponese; creato da Monkey Punch (pseudonimo di Kazuhiko Katoo), **Lupin Sansei** ("Lupin terzo") è ispirato al celebre ladro gentiluomo dello scrittore francese Maurice Leblanc. Katoo portò al presente questo personaggio e ne reincarnò lo spirito in un ipotetico nipote, creando così un divertente anti-eroe che non tardò ad accattivarsi le simpatie del pubblico. La Tokyo Movie Shinsha produsse così un **Film Pilota** per sperimentare le potenzialità del fumetto anche in campo animato. **Lupin** agisce stavolta a capo di una banda composta da altri tre elementi: **Daisuke Jigen**, un abilissimo pistolero; **Ishikawa Goemon**, un infallibile samurai e **Fujiko Mine**, la procace "ragazza" di Lupin (conosciuta dal pubblico italiano anche come "**Margot**" e "**Rosaria**"). A contrastarli, dalla parte della giustizia, lo sfortunato ma tenace ispettore di polizia **Zenigata**. Il carattere del dise-

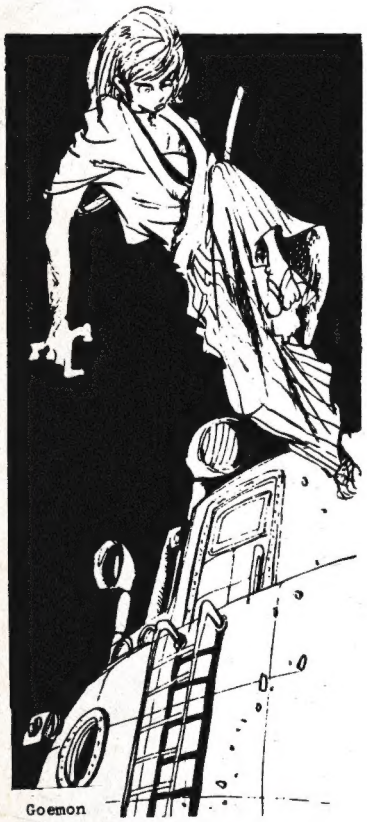


gno è molto simile alla grafica del fumetto. Il filmato ebbe successo e questo convinse la casa di produzione ad avviare nel 1971 una serie di 23 episodi, trasmessa anche in Italia nel 1979. I disegni cambiano: la linea è più addolcita, le espressioni risultano meno caricaturali e l'animazione è particolarmente curata.

Dopo alcuni anni, nel 1977, la produzione riprende con la realizzazione di 155 episodi che furono trasmessi in Italia dal 1980 in poi, scaglionati in tre sottoserie. Il successo è grande e nello stesso anno, in Giappone, la serie guadagna una delle prime posizioni tra i cartoni animati televisivi più amati. In quel periodo, **Lupin Sansei**, venne attaccata da alcune associazioni di genitori e benpensanti che protestarono per via delle allusioni sessuali in particolari sketch interpretati dal ladro con grande partecipazione.

La celebrità del personaggio rimase comunque invariata e nel 1978 la T.M.S. produce un lungometraggio per il grande schermo, intitolato **Lupin Sansei Mamoo no ichihen** ("Lupin terzo e la prima copia di Mamoo"), in Italia **La pietra della saggezza** per la regia di Yokawa. Qui la banda si trova impegnata, suo malgrado, a fronteggiare la potenza di un misterioso essere, Mamoo, una sorta di Dio che tenta di perpetrare la propria immortalità servendosi di ogni sorta di esperimenti genetici. Lupin , alla fine, riesce a liberare Fujiko dalle mani di Mamoo dopo aver scoperto l'incredibile segreto del rivale. Questo film, prima di arrivare sui teleschermi, è stato proiettato nel 1981 in alcune sale cinematografiche italiane col titolo **Le avventure di Lupin terzo**. La versione televisiva è stata ottenuta operando ampi tagli di censura alla pellicola originale. Il film presenta tratti meno umanizzati, colori vivaci ed una discreta animazione.

Nel 1979 la T.M.S. realizza un altro film, **Lupin Sansei Cagliostro no shiroo** ("Lupin terzo, il castello di Cagliostro"), per la regia di Hayao Miyazaki, l'abilissimo ideatore di **Conan** e **Nausicaa**. L'a-


Goemon

Zenigata

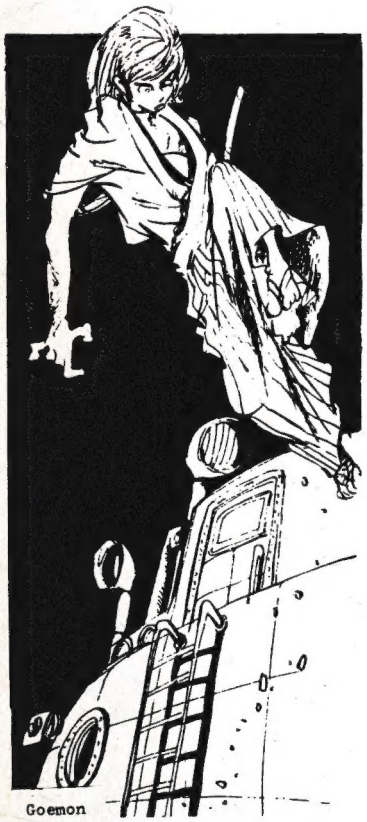
Jigen

gno è molto simile alla grafica del fumetto. Il filmato ebbe successo e questo convinse la casa di produzione ad avviare nel 1971 una serie di 23 episodi, trasmessa anche in Italia nel 1979. I disegni cambiano: la linea è più addolcita, le espressioni risultano meno caricaturali e l'animazione è particolarmente curata.

Dopo alcuni anni, nel 1977, la produzione riprende con la realizzazione di 155 episodi che furono trasmessi in Italia dal 1980 in poi, scaglionati in tre sottoserie. Il successo è grande e nello stesso anno, in Giappone, la serie guadagna una delle prime posizioni tra i cartoni animati televisivi più amati. In quel periodo, **Lupin Sansei**, venne attaccata da alcune associazioni di genitori e benpensanti che protestarono per via delle allusioni sessuali in particolari sketch interpretati dal ladro con grande partecipazione.

La celebrità del personaggio rimase comunque invariata e nel 1978 la T.M.S. produce un lungometraggio per il grande schermo, intitolato **Lupin Sansei Mamoo no ichihen** ("Lupin terzo e la prima copia di Mamoo"), in Italia **La pietra della saggezza** per la regia di Yokawa. Qui la banda si trova impegnata, suo malgrado, a fronteggiare la potenza di un misterioso essere, Mamoo, una sorta di Dio che tenta di perpetrare la propria immortalità servendosi di ogni sorta di esperimenti genetici. Lupin , alla fine, riesce a liberare Fujiko dalle mani di Mamoo dopo aver scoperto l'incredibile segreto del rivale. Questo film, prima di arrivare sui teleschermi, è stato proiettato nel 1981 in alcune sale cinematografiche italiane col titolo **Le avventure di Lupin terzo**. La versione televisiva è stata ottenuta operando ampi tagli di censura alla pellicola originale. Il film presenta tratti meno umanizzati, colori vivaci ed una discreta animazione.

Nel 1979 la T.M.S. realizza un altro film, **Lupin Sansei Cagliostro no shiroo** ("Lupin terzo, il castello di Cagliostro"), per la regia di Hayao Miyazaki, l'abilissimo ideatore di **Conan** e **Nausicaa**. L'a-


Goemon

Zenigata

Jigen

nimazione è ricca di interessanti effetti, adatti a commentare anche le situazioni più incredibili grazie alla sua dinamicità. Lupin deve impedire il matrimonio tra la giovane Clarissa ed il malvagio conte di Cagliostro e svelare un segreto custodito in due anelli, per trovare un fantomatico tesoro, tra inseguimenti mozzafiato e dinamici colpi di scena. Passano così un paio di anni e la casa produttrice pensa di sfruttare i romanzi di Leblanc e nasce così uno special televisivo intitolato **Lupin tai Holmes** ("Lupin contro Holmes"), nel quale i personaggi sono gli stessi della serie, anche se i loro nomi vengono sostituiti con altri.

Per la regia di Rin Taroo, nel 1982 si pensa di realizzare un curioso film: **Lupin Hachisei** ("Lupin ottavo"). La discendenza è nuovamente cambiata ed in parte la fisionomia dei personaggi usciti dall'abile penna di Shingo Araki ,che ha curato fra l'altro l'immagine di molti personaggi animati fra cui **Lady Oscar**. La storia è ambientata nel futuro, ed i metodi di furto sono diversi da quelli usati dai loro antenati grazie all'avanzata tecnologia. Il segno è morbido e addolcito: Lupin ha perso un po' dei suoi tratti scimmieschi ed ora sulla fronte si trova un simpatico ciuffo. Purtroppo questo film non è mai stato ultimato e, per il momento, non ne esistono che spezzoni; d'altronde è impossibile dire se riuscirà ad essere terminato definitivamente, dal momento che l'accordo con i coproduttori francesi non è stato ancora ben definito.

Altri 49 episodi vengono prodotti per il 1984 nei quali si nota un inedito tratto che pare quasi trascurato, ma che è accompagnato però da una buona animazione. Questa è anche l'ultima serie che è stata trasmessa nel 1987, in Italia.

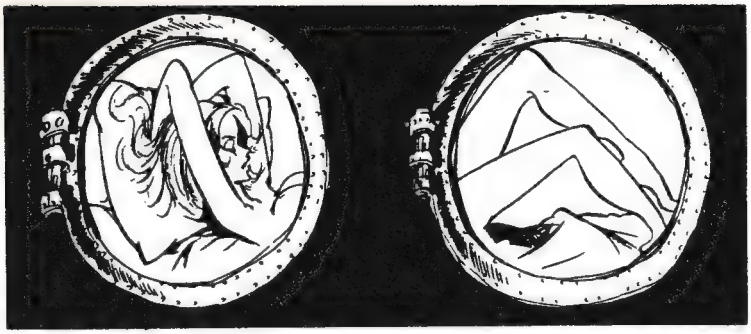
Nel 1985 esce il quarto film di Lupin, ovvero **Lupin Sansei Babilon no ogon densetsu** ("Lupin terzo e la leggenda della Babilonia dorata"), in Italia **L'oro di Babilonia**. Il mistero ha uno spazio preponderante nello sviluppo e l'esito della storia; appariranno inoltre degli extraterrestri che renderanno il tutto più interessante. Lupin infatti aiuterà gli spaziali, o

nimazione è ricca di interessanti effetti, adatti a commentare anche le situazioni più incredibili grazie alla sua dinamicità. Lupin deve impedire il matrimonio tra la giovane Clarissa ed il malvagio conte di Cagliostro e svelare un segreto custodito in due anelli, per trovare un fantomatico tesoro, tra inseguimenti mozzafiato e dinamici colpi di scena. Passano così un paio di anni e la casa produttrice pensa di sfruttare i romanzi di Leblanc e nasce così uno special televisivo intitolato **Lupin tai Holmes** ("Lupin contro Holmes"), nel quale i personaggi sono gli stessi della serie, anche se i loro nomi vengono sostituiti con altri.

Per la regia di Rin Taroo, nel 1982 si pensa di realizzare un curioso film: **Lupin Hachisei** ("Lupin ottavo"). La discendenza è nuovamente cambiata ed in parte la fisionomia dei personaggi usciti dall'abile penna di Shingo Araki ,che ha curato fra l'altro l'immagine di molti personaggi animati fra cui **Lady Oscar**. La storia è ambientata nel futuro, ed i metodi di furto sono diversi da quelli usati dai loro antenati grazie all'avanzata tecnologia. Il segno è morbido e addolcito: Lupin ha perso un po' dei suoi tratti scimmieschi ed ora sulla fronte si trova un simpatico ciuffo. Purtroppo questo film non è mai stato ultimato e, per il momento, non ne esistono che spezzoni; d'altronde è impossibile dire se riuscirà ad essere terminato definitivamente, dal momento che l'accordo con i coproduttori francesi non è stato ancora ben definito.

Altri 49 episodi vengono prodotti per il 1984 nei quali si nota un inedito tratto che pare quasi trascurato, ma che è accompagnato però da una buona animazione. Questa è anche l'ultima serie che è stata trasmessa nel 1987, in Italia.

Nel 1985 esce il quarto film di Lupin, ovvero **Lupin Sansei Babilon no ogon densetsu** ("Lupin terzo e la leggenda della Babilonia dorata"), in Italia **L'oro di Babilonia**. Il mistero ha uno spazio preponderante nello sviluppo e l'esito della storia; appariranno inoltre degli extraterrestri che renderanno il tutto più interessante. Lupin infatti aiuterà gli spaziali, o



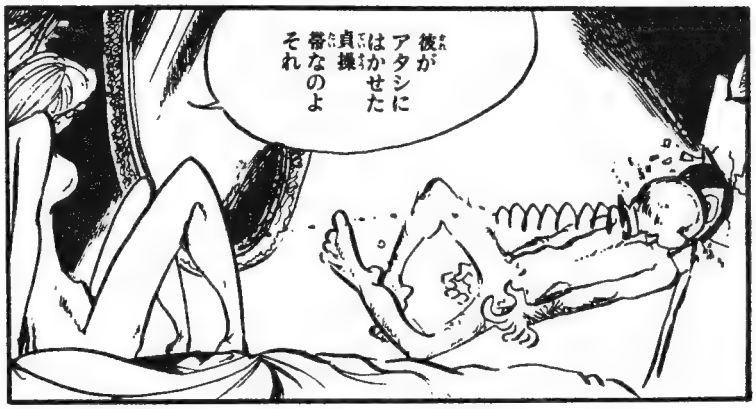
meglio, una loro insolita esponente, a recuperare il favoloso tesoro lasciato da questi sulla terra all' epoca dei babilonesi. Naturalmente l'impresa non sarà assolutamente facile perché altre mani ben più avide di quelle di Fujiko tenteranno di impossessarsi di tanta ricchezza. Il tratto è diverso dalla serie precedente, ma è simile al fumetto.

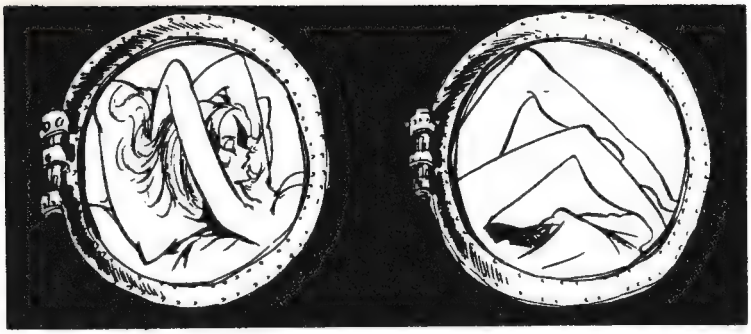
Passano così altri due anni, e nel 1987 la T.M.S.produce un nuovo lungometraggio dal titolo **Fuuma Ichizoku no Inboo** ("L'intrigo della famiglia Fuuma") per la regia di Masayuki Okai, in cui viene annunciato il matrimonio di Goemon. La cerimonia, però, viene subito interrotta e Murasaki Fuuma, la giovane sposa, viene rapita da una misteriosa organizzazione criminale che mira in realtà al possesso di un tesoro nascosto. Il tesoro sarà infine recuperato, ma come al solito perso, e la giovane Murasaki, salva, sarà sciolta dal suo impegno dallo stesso Goemon. Grazie ad una sapiente animazione il film raggiunge l'apice della dinamicità.

Ultimamente è stato realizzato un nuovo lungometraggio intitolato **Goodbye Liberty** ("Addio libertà"), per la regia di Suberu Dezaki. Poco si sa ancora della storia,a parte il fatto che ruota attorno ad un misterioso bambino genio dei computers e la linea grafica corrisponde a quella dell'ultima serie.

Dopo il successo ottenuto da **Lupin Sensei** anche in Italia, è pensabile che presto i suoi nuovi film vengano distribuiti come i precedenti.

Cinzia Zanasi





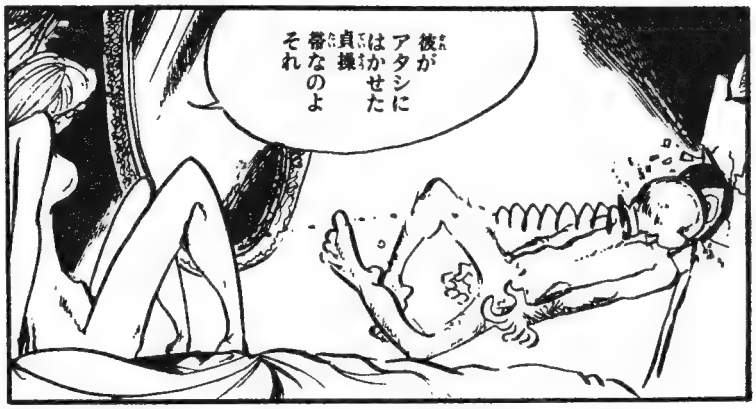
meglio, una loro insolita esponente, a recuperare il favoloso tesoro lasciato da questi sulla terra all' epoca dei babilonesi. Naturalmente l'impresa non sarà assolutamente facile perché altre mani ben più avide di quelle di Fujiko tenteranno di impossessarsi di tanta ricchezza. Il tratto è diverso dalla serie precedente, ma è simile al fumetto.

Passano così altri due anni, e nel 1987 la T.M.S.produce un nuovo lungometraggio dal titolo **Fuuma Ichizoku no Inboo** ("L'intrigo della famiglia Fuuma") per la regia di Masayuki Okai, in cui viene annunciato il matrimonio di Goemon. La cerimonia, però, viene subito interrotta e Murasaki Fuuma, la giovane sposa, viene rapita da una misteriosa organizzazione criminale che mira in realtà al possesso di un tesoro nascosto. Il tesoro sarà infine recuperato, ma come al solito perso, e la giovane Murasaki, salva, sarà sciolta dal suo impegno dallo stesso Goemon. Grazie ad una sapiente animazione il film raggiunge l'apice della dinamicità.

Ultimamente è stato realizzato un nuovo lungometraggio intitolato **Goodbye Liberty** ("Addio libertà"), per la regia di Suberu Dezaki. Poco si sa ancora della storia,a parte il fatto che ruota attorno ad un misterioso bambino genio dei computers e la linea grafica corrisponde a quella dell'ultima serie.

Dopo il successo ottenuto da **Lupin Sensei** anche in Italia, è pensabile che presto i suoi nuovi film vengano distribuiti come i precedenti.

Cinzia Zanasi



Da fotocopiare, compilare e spedire a:
MANGAZINE via Pontevecchio, 48 40139 Bologna

NOME _____SESSO_____ETA'_____

INDIRIZZO_____CITTA'_____

HO CONOSCIUTO LA RIVISTA GRAZIE: (segnare con una X)
( ) AI VOLANTINI DELLA VECCHIA FANZINE **ANIME**
( ) AL TRAFILETTO APPARSO SU MARTIN MYSTERE N. 90
( ) AD AMICI
( )ALTRO_____

PRIMA CHE USCISSE **MANGAZINE** (segnare con una X)
( ) NON MI INTERESSAVO DI PRODUZIONI GIAPPONESI
( ) CONOSCEVO LE SERIE GIAPPONESI SOLO ATTRAVERSO LE SERIE TV
( ) ERO GIA' IN POSSESSO DI MATERIALE ORIGINALE
( ) ADERIVO AD UN CLUB CHE GIA' SI INTERESSAVA DELL' ARGOMENTO

SONO MOLTO INTERESSATO A (segnare con 1/2/3 in ordine di preferenza)

FUMETTO ( )
ANIMAZIONE ( )
CULTURA ( )

NEL PRIMO NUMERO DI MANGAZINE MI E' PIACIUTO SOPRATTUTTO:

_____

PERCHE'_____

MENTRE NON MI E' PIACIUTO:

_____

PERCHE'_____

MI PIACEREBBE VEDERE PRESTO SU **MANGAZINE**

_____

IN **MANGA** AVREI PIACERE DI VEDERE

_____

Da fotocopiare, compilare e spedire a:
MANGAZINE via Pontevecchio, 48 40139 Bologna

NOME _____SESSO_____ETA'_____

INDIRIZZO_____CITTA'_____

HO CONOSCIUTO LA RIVISTA GRAZIE: (segnare con una X)
( ) AI VOLANTINI DELLA VECCHIA FANZINE **ANIME**
( ) AL TRAFILETTO APPARSO SU MARTIN MYSTERE N. 90
( ) AD AMICI
( )ALTRO_____

PRIMA CHE USCISSE **MANGAZINE** (segnare con una X)
( ) NON MI INTERESSAVO DI PRODUZIONI GIAPPONESI
( ) CONOSCEVO LE SERIE GIAPPONESI SOLO ATTRAVERSO LE SERIE TV
( ) ERO GIA' IN POSSESSO DI MATERIALE ORIGINALE
( ) ADERIVO AD UN CLUB CHE GIA' SI INTERESSAVA DELL' ARGOMENTO

SONO MOLTO INTERESSATO A (segnare con 1/2/3 in ordine di preferenza)

FUMETTO ( )
ANIMAZIONE ( )
CULTURA ( )

NEL PRIMO NUMERO DI MANGAZINE MI E' PIACIUTO SOPRATTUTTO:

_____

PERCHE'_____

MENTRE NON MI E' PIACIUTO:

_____

PERCHE'_____

MI PIACEREBBE VEDERE PRESTO SU **MANGAZINE**

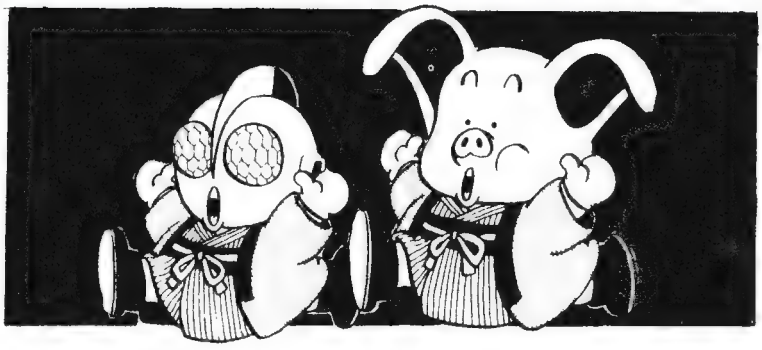
_____

IN **MANGA** AVREI PIACERE DI VEDERE

_____

SILLABARIO

Le due tabelle qui rappresentate sono i due sillabari della lingua giapponese.
Gli HIRAGANA servono a scomporre in sillabe gli ideogrammi (KANJI) e i nomi giapponesi.
I KATAKANA vengono utilizzati per lo stesso scopo, ma solo con nomi stranieri o parole derivate da altre lingue.
1) La "L" e la "R" sono espresse dallo stesso carattere; lo stesso accade per la "B" e la "V".
2) L'impossibilità di unire due consonanti rende indispensabile l'uso di una "U" muta per dividerle in sillabe (Black Jack = Burakku Jiyakku).
Per la "T" e la"D" vale la stessa regola, ma usando una "O" (Triton = Toriton).
3) Per scrivere le doppie si fa uso di una minuscola "TSU" per le consonanti dure (Ippatsuman = Itsupatsuman), mentre per le altre si mantiene la lettera singola.



HIRAGANA

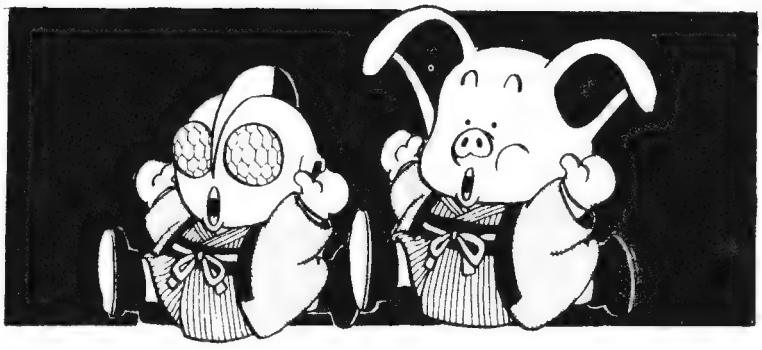
あ	か	が	さ	ざ	た	だ	な	は	ば	ぱ	ま	ら	わ	ん
a	ka	ga	sa	za	ta	da	na	ha	ba	pa	ma	ra	wa	n
い	き	ぎ	し	じ	ち	ぢ	に	ひ	び	ぴ	み	り		
i	ki	gi	shi	ji	chi	ji	ni	hi	bi	pi	mi	ri		
う	く	ぐ	す	ず	つ	づ	ぬ	ふ	ぶ	ぷ	む	る		
u	ku	gu	su	zu	tsu	zu	nu	fu	bu	pu	mu	ru		
え	け	げ	せ	ぜ	て	で	ね	へ	べ	ぺ	め	れ		
e	ke	ge	se	ze	te	de	ne	he	be	pe	me	re		
お	こ	ご	そ	ぞ	と	ど	の	ほ	ぼ	ぽ	も	ろ		を
o	ko	go	so	zo	to	do	no	ho	bo	po	mo	ro		o
や	きゃ	ぎゃ	しゃ	じゃ	ちゃ	ぢゃ	にゃ	ひゃ	びゃ	ぴゃ	みゃ	りゃ		
ya	kya	gya	sha	ja	cha	ja	nya	hya	bya	pya	mya	rya		
ゆ	きゅ	ぎゅ	しゅ	じゅ	ちゅ	ぢゅ	にゅ	ひゅ	びゅ	ぴゅ	みゅ	りゅ		
yu	kyu	gyu	shu	ju	chu	ju	nyu	hyu	byu	pyu	myu	ryu		
よ	きょ	ぎょ	しょ	じょ	ちょ	ぢょ	にょ	ひょ	びょ	ぴょ	みょ	りょ		
yo	kyo	gyo	sho	jo	cho	jo	nyo	hyo	byo	pyo	myo	ryo		

KATAKANA

ア	カ	ガ	サ	ザ	タ	ダ	ナ	ハ	バ	パ	マ	ラ	ワ	ファ	ン
a	ka	ga	sa	za	ta	da	na	ha	ba	pa	ma	ra	wa	fa	n
イ	キ	ギ	シ	ジ	チ	ヂ	ニ	ヒ	ビ	ピ	ミ	リ		フィ	
i	ki	gi	shi	ji	chi	ji	ni	hi	bi	pi	mi	ri		fi	
ウ	ク	グ	ス	ズ	ツ	ヅ	ヌ	フ	ブ	プ	ム	ル			
u	ku	gu	su	zu	tsu	zu	nu	fu	bu	pu	mu	ru			
エ	ケ	ゲ	セ	ゼ	テ	デ	ネ	ヘ	ベ	ペ	メ	レ		フェ	
e	ke	ge	se	ze	te	de	ne	he	be	pe	me	re		fe	
オ	コ	ゴ	ソ	ゾ	ト	ド	ノ	ホ	ボ	ポ	モ	ロ		フォ	ヲ
o	ko	go	so	zo	to	do	no	ho	bo	po	mo	ro		fo	o
ヤ	キャ	ギャ	シャ	ジャ	チャ	ヂャ	ニャ	ヒャ	ビャ	ピャ	ミャ	リャ			
ya	kya	gya	sha	ja	cha	ja	nya	hya	bya	pya	mya	rya			
ユ	キュ	ギュ	シュ	ジュ	チュ	ヂュ	ニュ	ヒュ	ビュ	ピュ	ミュ	リュ			
yu	kyu	gyu	shu	ju	chu	ju	nyu	hyu	byu	pyu	myu	ryu			
ヨ	キョ	ギョ	ショ	ジョ	チョ	ヂョ	ニョ	ヒョ	ビョ	ピョ	ミョ	リョ			
yo	kyo	gyo	sho	jo	cho	jo	nyo	hyo	byo	pyo	myo	ryo			

SILLABARIO

Le due tabelle qui rappresentate sono i due sillabari della lingua giapponese.
Gli HIRAGANA servono a scomporre in sillabe gli ideogrammi (KANJI) e i nomi giapponesi.
I KATAKANA vengono utilizzati per lo stesso scopo, ma solo con nomi stranieri o parole derivate da altre lingue.
1) La "L" e la "R" sono espresse dallo stesso carattere; lo stesso accade per la "B" e la "V".
2) L'impossibilità di unire due consonanti rende indispensabile l'uso di una "U" muta per dividerle in sillabe (Black Jack = Burakku Jiyakku).
Per la "T" e la"D" vale la stessa regola, ma usando una "O" (Triton = Toriton).
3) Per scrivere le doppie si fa uso di una minuscola "TSU" per le consonanti dure (Ippatsuman = Itsupatsuman), mentre per le altre si mantiene la lettera singola.



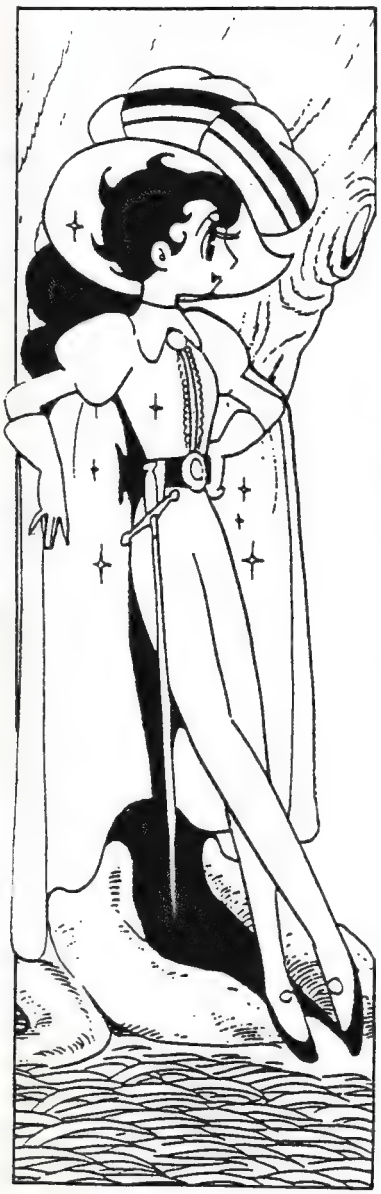
HIRAGANA

あ	か	が	さ	ざ	た	だ	な	は	ば	ぱ	ま	ら	わ	ん
a	ka	ga	sa	za	ta	da	na	ha	ba	pa	ma	ra	wa	n
い	き	ぎ	し	じ	ち	ぢ	に	ひ	び	ぴ	み	り		
i	ki	gi	shi	ji	chi	ji	ni	hi	bi	pi	mi	ri		
う	く	ぐ	す	ず	つ	づ	ぬ	ふ	ぶ	ぷ	む	る		
u	ku	gu	su	zu	tsu	zu	nu	fu	bu	pu	mu	ru		
え	け	げ	せ	ぜ	て	で	ね	へ	べ	ぺ	め	れ		
e	ke	ge	se	ze	te	de	ne	he	be	pe	me	re		
お	こ	ご	そ	ぞ	と	ど	の	ほ	ぼ	ぽ	も	ろ		を
o	ko	go	so	zo	to	do	no	ho	bo	po	mo	ro		o
や	きゃ	ぎゃ	しゃ	じゃ	ちゃ	ぢゃ	にゃ	ひゃ	びゃ	ぴゃ	みゃ	りゃ		
ya	kya	gya	sha	ja	cha	ja	nya	hya	bya	pya	mya	rya		
ゆ	きゅ	ぎゅ	しゅ	じゅ	ちゅ	ぢゅ	にゅ	ひゅ	びゅ	ぴゅ	みゅ	りゅ		
yu	kyu	gyu	shu	ju	chu	ju	nyu	hyu	byu	pyu	myu	ryu		
よ	きょ	ぎょ	しょ	じょ	ちょ	ぢょ	にょ	ひょ	びょ	ぴょ	みょ	りょ		
yo	kyo	gyo	sho	jo	cho	jo	nyo	hyo	byo	pyo	myo	ryo		

KATAKANA

ア	カ	ガ	サ	ザ	タ	ダ	ナ	ハ	バ	パ	マ	ラ	ワ	ファ	ン
a	ka	ga	sa	za	ta	da	na	ha	ba	pa	ma	ra	wa	fa	n
イ	キ	ギ	シ	ジ	チ	ヂ	ニ	ヒ	ビ	ピ	ミ	リ		フィ	
i	ki	gi	shi	ji	chi	ji	ni	hi	bi	pi	mi	ri		fi	
ウ	ク	グ	ス	ズ	ツ	ヅ	ヌ	フ	ブ	プ	ム	ル			
u	ku	gu	su	zu	tsu	zu	nu	fu	bu	pu	mu	ru			
エ	ケ	ゲ	セ	ゼ	テ	デ	ネ	ヘ	ベ	ペ	メ	レ		フェ	
e	ke	ge	se	ze	te	de	ne	he	be	pe	me	re		fe	
オ	コ	ゴ	ソ	ゾ	ト	ド	ノ	ホ	ボ	ポ	モ	ロ		フォ	ヲ
o	ko	go	so	zo	to	do	no	ho	bo	po	mo	ro		fo	o
ヤ	キャ	ギャ	シャ	ジャ	チャ	ヂャ	ニャ	ヒャ	ビャ	ピャ	ミャ	リャ			
ya	kya	gya	sha	ja	cha	ja	nya	hya	bya	pya	mya	rya			
ユ	キュ	ギュ	シュ	ジュ	チュ	ヂュ	ニュ	ヒュ	ビュ	ピュ	ミュ	リュ			
yu	kyu	gyu	shu	ju	chu	ju	nyu	hyu	byu	pyu	myu	ryu			
ヨ	キョ	ギョ	ショ	ジョ	チョ	ヂョ	ニョ	ヒョ	ビョ	ピョ	ミョ	リョ			
yo	kyo	gyo	sho	jo	cho	jo	nyo	hyo	byo	pyo	myo	ryo			

OSAMU TEZUKA

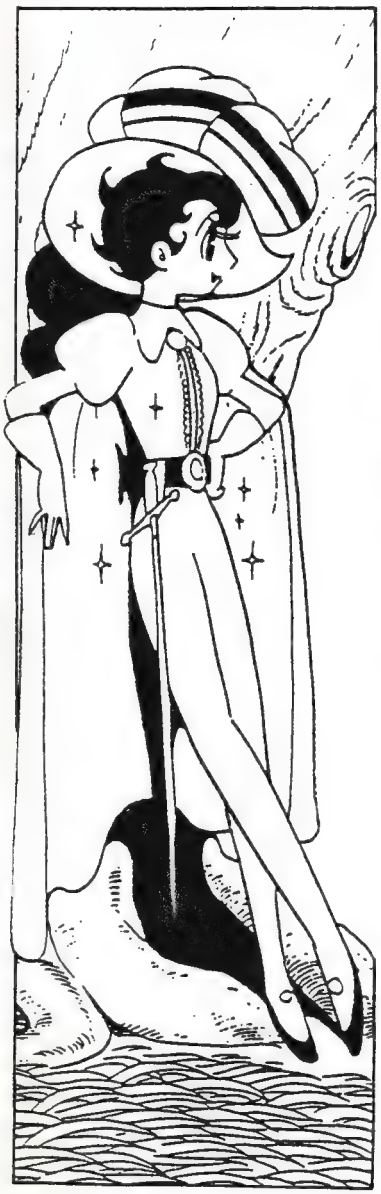


Osamu Tezuka, nato a Osaka nel 1926, è considerato a tutti gli effetti il padre dei *Manga*, i fumetti giapponesi. Nel Paese del Sol Levante il suo nome e la sua immagine sono molto più popolari di quelli di Walt Disney, e le sue storie a fumetti hanno superato, nelle vendite, quelle di qualsiasi altro artista del settore (ben 250 milioni di copie vendute!). I suoi film d'animazione (che comprendono non meno di 600 titoli) sono stati visti praticamente in tutto il mondo, e un libro di 242 pagine è stato dedicato al merchandising di un suo personaggio, **Tetsuwan Atom** ("Atom dall'interno di ferro").

Nel 1947 Tezuka ha rivoluzionato l'approccio dei giapponesi al fumetto con **Shin Takara Jima** (La nuova isola del Tesoro), un *best-seller* che vendette subito seicentomila copie. Fino a quel momento i *Manga* erano stati caratterizzati dalla staticità tipica del teatro *Kabuki* e del teatro *No*, ma Tezuka, influenzato dallo stile dei cartoons dell'americano Max Fleischer (autore di *Popeye* e di *Betty Boop*), introdusse nei fumetti azione e montaggio cinematografico. Le sue opere (più di 65.000 tavole, che spaziano dalla fantascienza alla storia, dalla sociologia alla religione, dal poliziesco alla commedia) sono state pubblicate in circa 300 volumi dalla casa editrice *Kodansha* sotto il titolo **Tezuka Osamu Manga Zenshu** ("L'opera omnia a fumetti di OsamuTezuka"). I disegni tondeggianti e caricaturali tipici del suo stile possono trarre in inganno sul genere delle storie, le quali, a prima vista, possono sembrare di carattere umoristico. Alla lettura, invece, le trame si rivelano complesse e realistiche, a volte ricche di risvolti psicologici e "adulti".

Incoraggiato dal successo di **Shin Takara Jima,** Tezuka creò altre storie e altri personaggi destinati a divenire veri e propri eroi nazionali, come il già citato **Tetsuwan Atom**, che abbiamo potuto conoscere anche in Italia (con il nome di **Astroboy**) nella sua più recente versione a cartoni animati. Nato nel 1951 come **Atom Taishi** ("Atom l'amba-

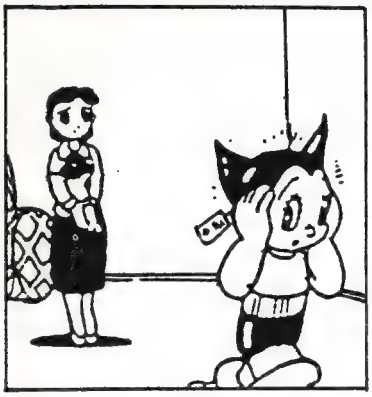
OSAMU TEZUKA



Osamu Tezuka, nato a Osaka nel 1926, è considerato a tutti gli effetti il padre dei *Manga*, i fumetti giapponesi. Nel Paese del Sol Levante il suo nome e la sua immagine sono molto più popolari di quelli di Walt Disney, e le sue storie a fumetti hanno superato, nelle vendite, quelle di qualsiasi altro artista del settore (ben 250 milioni di copie vendute!). I suoi film d'animazione (che comprendono non meno di 600 titoli) sono stati visti praticamente in tutto il mondo, e un libro di 242 pagine è stato dedicato al merchandising di un suo personaggio, **Tetsuwan Atom** ("Atom dall'interno di ferro").

Nel 1947 Tezuka ha rivoluzionato l'approccio dei giapponesi al fumetto con **Shin Takara Jima** (La nuova isola del Tesoro), un *best-seller* che vendette subito seicentomila copie. Fino a quel momento i *Manga* erano stati caratterizzati dalla staticità tipica del teatro *Kabuki* e del teatro *No*, ma Tezuka, influenzato dallo stile dei cartoons dell'americano Max Fleischer (autore di *Popeye* e di *Betty Boop*), introdusse nei fumetti azione e montaggio cinematografico. Le sue opere (più di 65.000 tavole, che spaziano dalla fantascienza alla storia, dalla sociologia alla religione, dal poliziesco alla commedia) sono state pubblicate in circa 300 volumi dalla casa editrice *Kodansha* sotto il titolo **Tezuka Osamu Manga Zenshu** ("L'opera omnia a fumetti di OsamuTezuka"). I disegni tondeggianti e caricaturali tipici del suo stile possono trarre in inganno sul genere delle storie, le quali, a prima vista, possono sembrare di carattere umoristico. Alla lettura, invece, le trame si rivelano complesse e realistiche, a volte ricche di risvolti psicologici e "adulti".

Incoraggiato dal successo di **Shin Takara Jima,** Tezuka creò altre storie e altri personaggi destinati a divenire veri e propri eroi nazionali, come il già citato **Tetsuwan Atom**, che abbiamo potuto conoscere anche in Italia (con il nome di **Astroboy**) nella sua più recente versione a cartoni animati. Nato nel 1951 come **Atom Taishi** ("Atom l'amba-

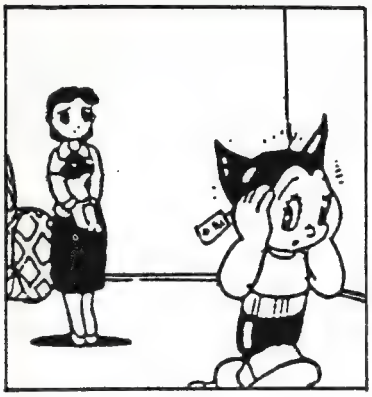


sciatore"), questo personaggio fu pubblicato senza interruzione sulla famosa rivista *Shoonen Magazine* fino al 1968; le sue avventure erano state ridotte per la televisione dapprima in una serie di telefilm dal vero (1959), e, successivamente, in una serie a disegni animati in bianco e nero. Nel 1980 **Tetsuwan Atom** venne rilanciato con un film "di montaggio" seguito da una nuova serie di cartoni televisivi a colori.

Tezuka ha spaziato in ogni campo dello scibile fumettistico, dalle storie di animali a quelle dell'orrore. **Jungle Taitei** (ovvero "Kimba, il leone bianco"), creato in contemporanea con Atom, vanta due serie televisive e un film che si è, tra l'altro, aggiudicato un premio alla prima Mostra del Cinema per Ragazzi di Venezia. **Ribon no Kishi** (letteralmente "Il cavaliere col fiocco"), ovvero **La Principessa Zaffiro** (1963) è una ragazza che, molto tempo prima di **Lady Oscar**, deve celare la sua femminilità sotto vesti maschili per poter salire al trono, destreggiandosi fra duelli e intrighi di corte. Con **Wonder Three** ("I fantastici tre", 1965), Tezuka tratteggia un divertente spaccato delle varie contraddizioni della razza umana vista attraverso gli occhi di tre saggi extraterrestri camuffati da cavallo, papero e coniglietta. **Big X** è una storia di guerra all'insegna dell'ingegneria genetica applicata. Il professor Agasumo, impegnato nello studio del *Big X*, un portentoso medicinale che ingrandisce le cellule degli esseri viventi, riesce a creare un gigantesco soldato in grado di fronteggiare la perfida "Lega nazista". Ancora in tema di genetica, **Fushigina Melmo** (**I bon bon magici**

di Lilly), spiega con semplicità le leggi della riproduzione animale. La storia vede protagonista un'orfanella che riceve in dono un vasetto di confetti, i quali le permettono di cambiare età o aspetto fisico (mutandosi anche in un animale). Nell'ambito del *Chambara* ("Storie di combattimento con la spada" ambientate nel Giappone medioevale), **Dororo** racconta la storia di un samurai che, per diventare un re, arriva a fare un patto con il diavolo. In cambio del suo aiuto offre la vita del proprio figlio, che diventa un fantasma. Per recuperare il proprio corpo il ragazzo dovrà affrontare una serie interminabile di nemici. **Vampire** è invece una classica storia dell'orrore, anche se i vampiri che le danno titolo hanno ben poco a che fare con quelli che siamo abituati (si fa per dire) a conoscere: secondo la mitologia fantasmatica del Sol Levante, si tratta infatti di *animali* in grado di trasformarsi in esseri umani.

In alto a sinistra:
Tetsuwan Atom
In alto a destra:
Melmo Chan
Al centro:
Big X
A fianco:
Zaffiro



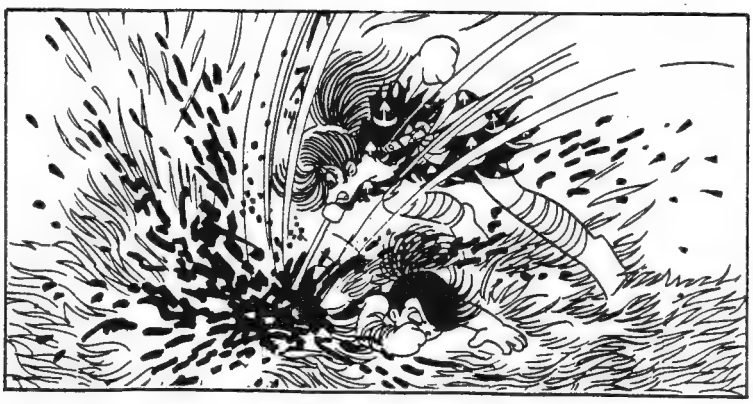
sciatore"), questo personaggio fu pubblicato senza interruzione sulla famosa rivista *Shoonen Magazine* fino al 1968; le sue avventure erano state ridotte per la televisione dapprima in una serie di telefilm dal vero (1959), e, successivamente, in una serie a disegni animati in bianco e nero. Nel 1980 **Tetsuwan Atom** venne rilanciato con un film "di montaggio" seguito da una nuova serie di cartoni televisivi a colori.

Tezuka ha spaziato in ogni campo dello scibile fumettistico, dalle storie di animali a quelle dell'orrore. **Jungle Taitei** (ovvero "Kimba, il leone bianco"), creato in contemporanea con Atom, vanta due serie televisive e un film che si è, tra l'altro, aggiudicato un premio alla prima Mostra del Cinema per Ragazzi di Venezia. **Ribon no Kishi** (letteralmente "Il cavaliere col fiocco"), ovvero **La Principessa Zaffiro** (1963) è una ragazza che, molto tempo prima di **Lady Oscar**, deve celare la sua femminilità sotto vesti maschili per poter salire al trono, destreggiandosi fra duelli e intrighi di corte. Con **Wonder Three** ("I fantastici tre", 1965), Tezuka tratteggia un divertente spaccato delle varie contraddizioni della razza umana vista attraverso gli occhi di tre saggi extraterrestri camuffati da cavallo, papero e coniglietta. **Big X** è una storia di guerra all'insegna dell'ingegneria genetica applicata. Il professor Agasumo, impegnato nello studio del *Big X*, un portentoso medicinale che ingrandisce le cellule degli esseri viventi, riesce a creare un gigantesco soldato in grado di fronteggiare la perfida "Lega nazista". Ancora in tema di genetica, **Fushigina Melmo** (**I bon bon magici**

di Lilly), spiega con semplicità le leggi della riproduzione animale. La storia vede protagonista un'orfanella che riceve in dono un vasetto di confetti, i quali le permettono di cambiare età o aspetto fisico (mutandosi anche in un animale). Nell'ambito del *Chambara* ("Storie di combattimento con la spada" ambientate nel Giappone medioevale), **Dororo** racconta la storia di un samurai che, per diventare un re, arriva a fare un patto con il diavolo. In cambio del suo aiuto offre la vita del proprio figlio, che diventa un fantasma. Per recuperare il proprio corpo il ragazzo dovrà affrontare una serie interminabile di nemici. **Vampire** è invece una classica storia dell'orrore, anche se i vampiri che le danno titolo hanno ben poco a che fare con quelli che siamo abituati (si fa per dire) a conoscere: secondo la mitologia fantasmatica del Sol Levante, si tratta infatti di *animali* in grado di trasformarsi in esseri umani.

In alto a sinistra:
Tetsuwan Atom
In alto a destra:
Melmo Chan
Al centro:
Big X
A fianco:
Zaffiro

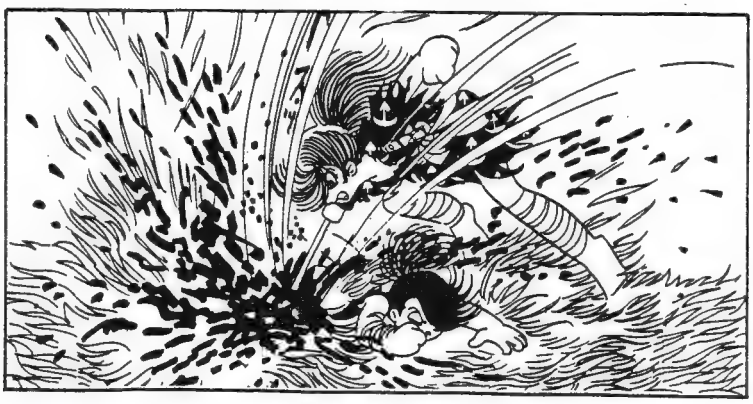
Qui sopra una tavola dell'episodio "Oh,Robanna!" tratta dal volume KUKI NO SOKO.
Sotto: due immagini di Dororo.



Una brevissima serie, **Kuki no Sokoo** ("La fine del cielo"), raccoglie in un solo volume quattordici storie autoconclusive molto amare e ricche di significati. In una di esse viene raccontata la storia di un razzista ferito in guerra e salvato proprio grazie al trapianto di un organo appartenuto a un uomo di colore. In un altra seguiamo la vicenda di un Disc-Jockey che riceve ripetutamente richieste per una canzone da parte di una ragazza morta. O, ancora, assistiamo all'esito dell'esperimento di Ogury, uno scienziato che, tentando di trasmettere la materia a distanza, trasforma per sbaglio la moglie in un asino.

Dopo un fumetto di tale impegno Tezuka decise di liberare la sua fantasia per creare una storia più commerciale: **Umi no Triton** ("Triton del mare"). Kazuya Yasaki trova un bimbo avvolto nelle alghe sulla riva di capo di Capo Inobuki. Il suo nome è Triton e si rivelerà essere l'ultimo superstite della razza dei tritoni, destinato a lottare contro il popolo dei Poseidon accanto al fedele delfino Luka. In Italia ha fatto una breve apparizione la sua trasposizione animata (intitolata **Toriton**). Tornando a temi più impegnati, Tezuka crea nel 1972 **Buddha**, una poetica ricostruzione della vita dello storico capo religioso. Nel

Qui sopra una tavola dell'episodio "Oh,Robanna!" tratta dal volume KUKI NO SOKO.
Sotto: due immagini di Dororo.



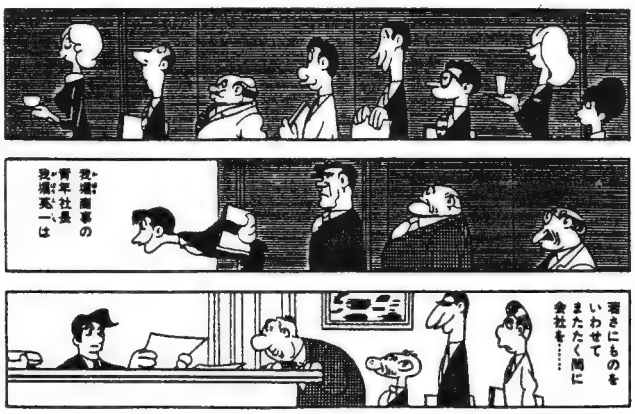
Una brevissima serie, **Kuki no Sokoo** ("La fine del cielo"), raccoglie in un solo volume quattordici storie autoconclusive molto amare e ricche di significati. In una di esse viene raccontata la storia di un razzista ferito in guerra e salvato proprio grazie al trapianto di un organo appartenuto a un uomo di colore. In un altra seguiamo la vicenda di un Disc-Jockey che riceve ripetutamente richieste per una canzone da parte di una ragazza morta. O, ancora, assistiamo all'esito dell'esperimento di Ogury, uno scienziato che, tentando di trasmettere la materia a distanza, trasforma per sbaglio la moglie in un asino.

Dopo un fumetto di tale impegno Tezuka decise di liberare la sua fantasia per creare una storia più commerciale: **Umi no Triton** ("Triton del mare"). Kazuya Yasaki trova un bimbo avvolto nelle alghe sulla riva di capo di Capo Inobuki. Il suo nome è Triton e si rivelerà essere l'ultimo superstite della razza dei tritoni, destinato a lottare contro il popolo dei Poseidon accanto al fedele delfino Luka. In Italia ha fatto una breve apparizione la sua trasposizione animata (intitolata **Toriton**). Tornando a temi più impegnati, Tezuka crea nel 1972 **Buddha**, una poetica ricostruzione della vita dello storico capo religioso. Nel

1973 fa la sua prima apparizione forse il più importante tra i personaggi di Tezuka, ovvero **Black Jack**, abilissimo chirurgo espulso dall'ordine dei medici. Tornando alla sua prima passione (Tezuka era studente in medicina) l'autore racconta le inquietanti avventure di un medico che opera solo dietro il pagamento di cifre astronomiche, ma che rivela poi di avere un cuore d'oro. **Black Jack** non è mai stato protagonista di una serie o di un film, ma appare come *guest star* in quasi tutti i film a disegni animati di Tezuka. E' caratteristica dell'autore (e di molti altri suoi colleghi giapponesi, tra cui Reiji Matsumoto, ideatore della serie **Yamato**), infatti, utilizzare i suoi personaggi come veri e propri attori: **Black Jack** è comparso in **Fumon**, in **Hi no Tori** di cui ci occuperemo più avanti, e, insieme ad **Astroboy** e a tanti altri personaggi tra cui **Sharaku**, inedito in Italia, nel film **Submarine Express** ("L'espresso sottomarino"). Sharaku e il protagonista di una serie a fumetti mistico antropologica intitolata **Santsu Megatooru** ("Il terzo occhio").

Il capolavoro di Tezuka è senz'ombra di dubbio la saga di **Hi no Tori** ("L'uccello di fuoco", 1967). In 2739 tavole,

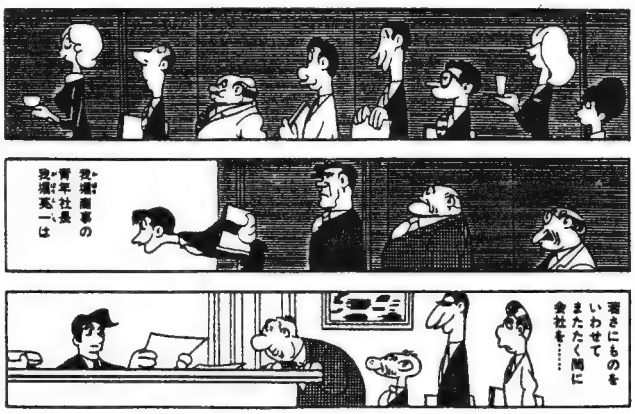
Sopra: la copertina del primo volume di Black Jack.
In basso a sinistra: Atom.
otto: alcuni per
Sotto: alcuni personaggi caricaturali di Tezuka.



1973 fa la sua prima apparizione forse il più importante tra i personaggi di Tezuka, ovvero **Black Jack**, abilissimo chirurgo espulso dall'ordine dei medici. Tornando alla sua prima passione (Tezuka era studente in medicina) l'autore racconta le inquietanti avventure di un medico che opera solo dietro il pagamento di cifre astronomiche, ma che rivela poi di avere un cuore d'oro. **Black Jack** non è mai stato protagonista di una serie o di un film, ma appare come *guest star* in quasi tutti i film a disegni animati di Tezuka. E' caratteristica dell'autore (e di molti altri suoi colleghi giapponesi, tra cui Reiji Matsumoto, ideatore della serie **Yamato**), infatti, utilizzare i suoi personaggi come veri e propri attori: **Black Jack** è comparso in **Fumon**, in **Hi no Tori** di cui ci occuperemo più avanti, e, insieme ad **Astroboy** e a tanti altri personaggi tra cui **Sharaku**, inedito in Italia, nel film **Submarine Express** ("L'espresso sottomarino"). Sharaku e il protagonista di una serie a fumetti mistico antropologica intitolata **Santsu Megatooru** ("Il terzo occhio").

Il capolavoro di Tezuka è senz'ombra di dubbio la saga di **Hi no Tori** ("L'uccello di fuoco", 1967). In 2739 tavole,

Sopra: la copertina del primo volume di Black Jack.
In basso a sinistra: Atom.
otto: alcuni per
Sotto: alcuni personaggi caricaturali di Tezuka.



raccolte in dodici volumi, la mitica Fenice fa da filo conduttore, più che da protagonista, alla storia dell'umanità (e in particolare del Giappone). Nel primo volume ("Alba") è descritta la lotta per la vita nell'antico Giappone; nel secondo ("Futuro") viene narrato come l'umanità del 3404 si trasferisca sottoterra per creare città eterne in cui sia possibile svelare il segreto della fenice; nel terzo episodio ("Yamato") un essere umano, Oguna, riesce a domare la fenice con la musica, ricevendo da essa il suo sangue che, se bevuto, dona la vita eterna. In Italia abbiamo avuto la possibilità di conoscere un breve periodo dell'interminabile vita della Fenice in un lungometraggio animato dal titolo **Hi no Tori 2772: Ai no Cosmozone** ("La fenice 2772: la zona cosmica dell'amore"), trasmesso dalla RAI.

Negli ultimi anni Osamu Tezuka ci ha regalato un'incredibile fumetto antirazzista in cui, tra l'altro, assistiamo alla nefasta involuzione di Hitler ragazzo, e molte produzioni televisive: **Unico**, la storia di un piccolo unicorno, **La sacra Bibbia**, che vedremo entro quest'anno sulla RAI, e infine **Blue Blink**, storia di un cavallino, rimasta incompiuta. Osamu Tezuka è infatti morto il 9 febbraio di quest'anno, vittima di un cancro allo stomaco, lasciando un vuoto incolmabile nel panorama dell'animazione e del fumetto mondiale.

ANDREA BARICORDI

raccolte in dodici volumi, la mitica Fenice fa da filo conduttore, più che da protagonista, alla storia dell'umanità (e in particolare del Giappone). Nel primo volume ("Alba") è descritta la lotta per la vita nell'antico Giappone; nel secondo ("Futuro") viene narrato come l'umanità del 3404 si trasferisca sottoterra per creare città eterne in cui sia possibile svelare il segreto della fenice; nel terzo episodio ("Yamato") un essere umano, Oguna, riesce a domare la fenice con la musica, ricevendo da essa il suo sangue che, se bevuto, dona la vita eterna. In Italia abbiamo avuto la possibilità di conoscere un breve periodo dell'interminabile vita della Fenice in un lungometraggio animato dal titolo **Hi no Tori 2772: Ai no Cosmozone** ("La fenice 2772: la zona cosmica dell'amore"), trasmesso dalla RAI.

Negli ultimi anni Osamu Tezuka ci ha regalato un'incredibile fumetto antirazzista in cui, tra l'altro, assistiamo alla nefasta involuzione di Hitler ragazzo, e molte produzioni televisive: **Unico**, la storia di un piccolo unicorno, **La sacra Bibbia**, che vedremo entro quest'anno sulla RAI, e infine **Blue Blink**, storia di un cavallino, rimasta incompiuta. Osamu Tezuka è infatti morto il 9 febbraio di quest'anno, vittima di un cancro allo stomaco, lasciando un vuoto incolmabile nel panorama dell'animazione e del fumetto mondiale.

ANDREA BARICORDI

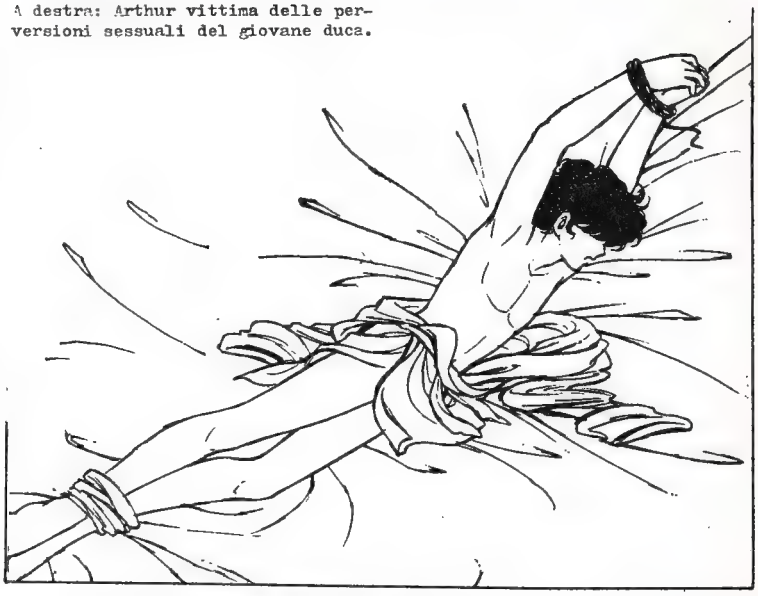
georgie

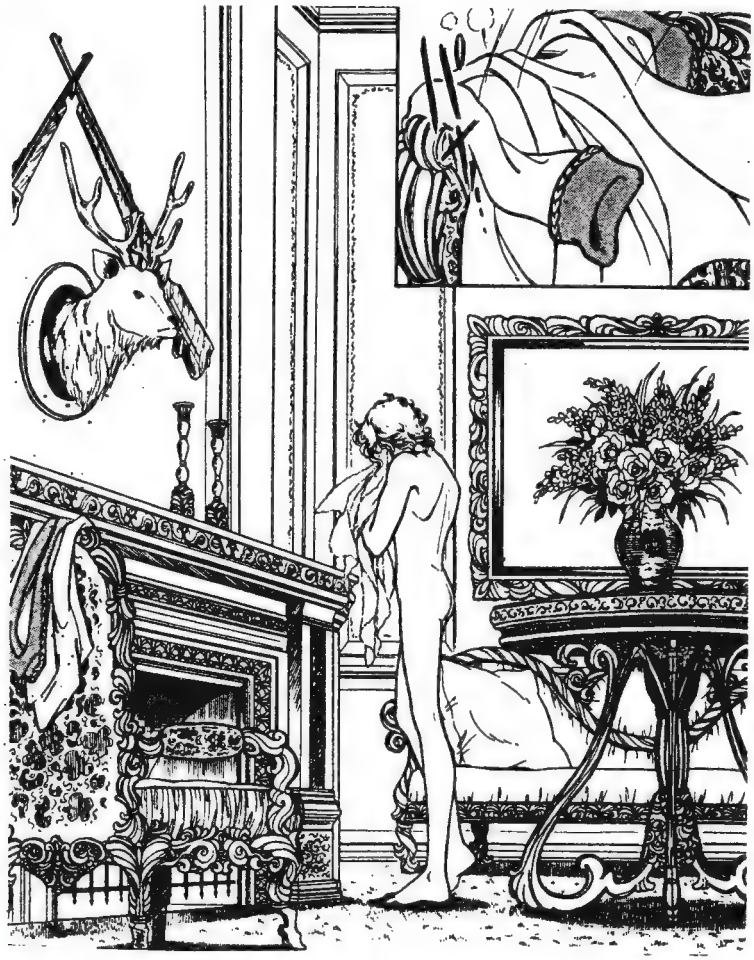
Dopo il successo ottenuto con **Candy Candy**, Yumiko Higarashi decide di seguire il genere della soap-opera, indirizzando i propri fumetti in particolar modo alle ragazze. Nasce così il mito della bellezza occidentale, espresso dai disegnatori giapponesi per mezzo di alcuni stereotipi quali i grandi occhi e i biondi capelli mossi. **Georgie** è la protagonista di una storia romanzesca che ha trovato in Giappone grandi consensi di pubblico grazie alla sua grande commercialità. Vi presentiamo qui, per sommi capi, la trama del manga originale, che differisce non poco dalla versione "edulcorata" a disegni animati, prodotta dalla **Tokio Movie Shinsha**. Allevata in Australia da una famiglia di contadini, i Buttman, Georgie vive la sua infanzia insieme ai suoi fratelli Abel e Arthur, ignara di essere stata adottata. I due ragazzi si innamorano di lei, ma la madre, dopo la morte del marito, per non rovinare l'armonia familiare, la caccia di casa, rivelandole bruscamente la verità. Georgie scappa, portando con sè un braccialetto d'oro unico ricordo della sua vera famiglia. Travestita da ragazzo, si imbarca su di una nave diretta verso l'Inghilterra per ritrovare Lowell, un ragazzo che aveva già conosciuto in

georgie

Dopo il successo ottenuto con **Candy Candy**, Yumiko Higarashi decide di seguire il genere della soap-opera, indirizzando i propri fumetti in particolar modo alle ragazze. Nasce così il mito della bellezza occidentale, espresso dai disegnatori giapponesi per mezzo di alcuni stereotipi quali i grandi occhi e i biondi capelli mossi. **Georgie** è la protagonista di una storia romanzesca che ha trovato in Giappone grandi consensi di pubblico grazie alla sua grande commercialità. Vi presentiamo qui, per sommi capi, la trama del manga originale, che differisce non poco dalla versione "edulcorata" a disegni animati, prodotta dalla **Tokio Movie Shinsha**. Allevata in Australia da una famiglia di contadini, i Buttman, Georgie vive la sua infanzia insieme ai suoi fratelli Abel e Arthur, ignara di essere stata adottata. I due ragazzi si innamorano di lei, ma la madre, dopo la morte del marito, per non rovinare l'armonia familiare, la caccia di casa, rivelandole bruscamente la verità. Georgie scappa, portando con sè un braccialetto d'oro unico ricordo della sua vera famiglia. Travestita da ragazzo, si imbarca su di una nave diretta verso l'Inghilterra per ritrovare Lowell, un ragazzo che aveva già conosciuto in

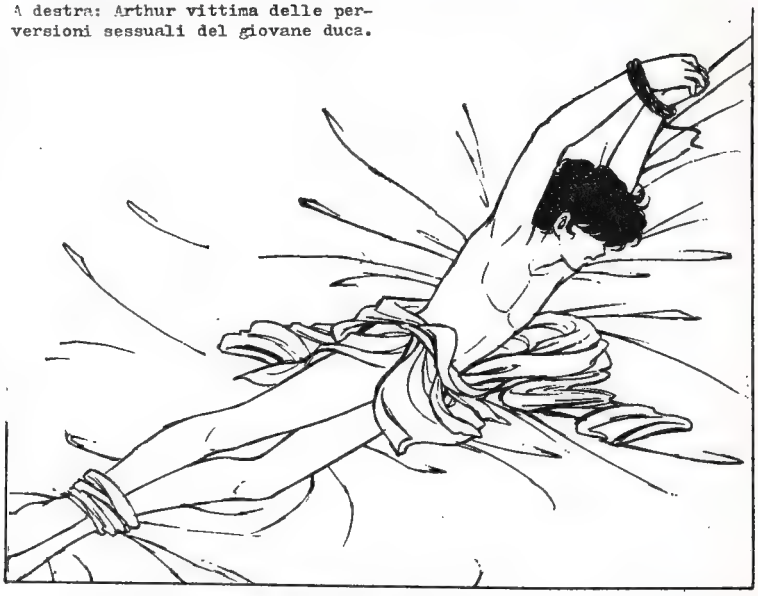
A sinistra: Arwing.
A destra: Arthur vittima delle perversioni sessuali del giovane duca.

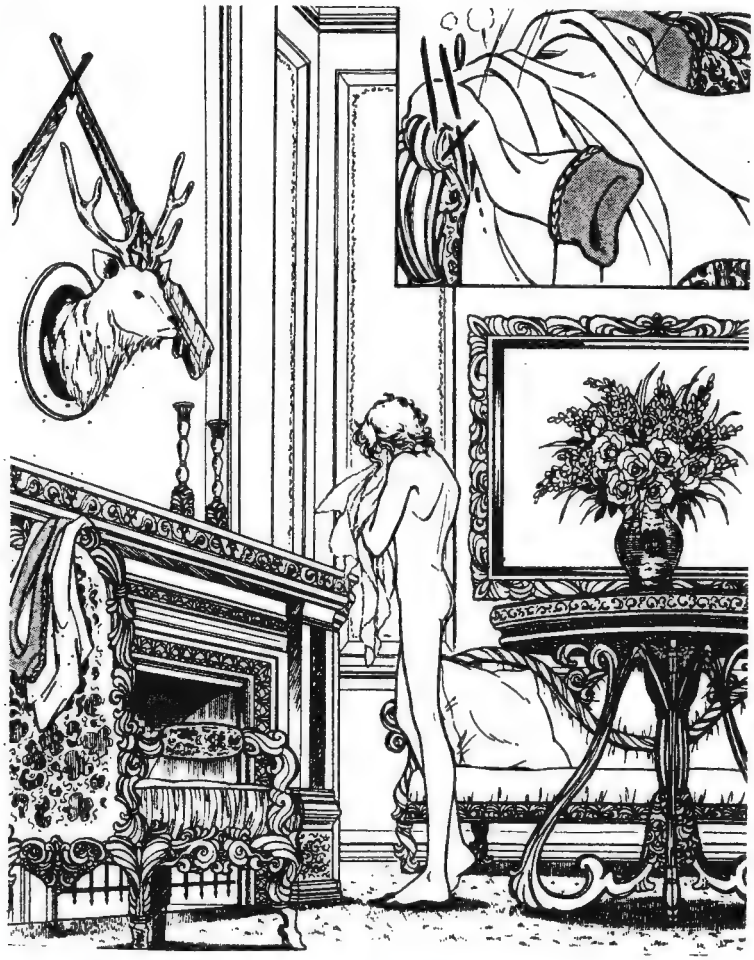




Australia e del quale si era innamorata; fra i due giovani si riaccende la passione di un tempo, che li porta ad amarsi e convivere per qualche tempo. Intanto Arthur parte per raggiungere Georgie a Londra, e scopre, nella stiva della nave su cui si è imbarcato, una cassa piena d'oro che dovrebbe servire al duca Dangering per organizzare un complotto ai danni della regina Vittoria. La colpa ricadrebbe sul conte Gerald, padre di Georgie. Catturato il ragazzo (che chiaramente sa troppo), gli uomini del duca lo conducono a Londra e lo imprigionano nelle segrete del palazzo di Dangering. Qui, vittima degli istinti omosessuali di Arwing, figlio del duca, Arthur, sotto gli effetti di una droga, è costretto a cedere il proprio corpo alle ripetute richieste del giovane, e vive in una sorta di inferno, impossibilitato alla fuga. Intanto Georgie e Lowell devono porre fine alla loro storia d'amore perché il ragazzo, malato di tisi, deve fare ritorno

A sinistra: Arwing.
A destra: Arthur vittima delle perversioni sessuali del giovane duca.





Australia e del quale si era innamorata; fra i due giovani si riaccende la passione di un tempo, che li porta ad amarsi e convivere per qualche tempo. Intanto Arthur parte per raggiungere Georgie a Londra, e scopre, nella stiva della nave su cui si è imbarcato, una cassa piena d'oro che dovrebbe servire al duca Dangering per organizzare un complotto ai danni della regina Vittoria. La colpa ricadrebbe sul conte Gerald, padre di Georgie. Catturato il ragazzo (che chiaramente sa troppo), gli uomini del duca lo conducono a Londra e lo imprigionano nelle segrete del palazzo di Dangering. Qui, vittima degli istinti omosessuali di Arwing, figlio del duca, Arthur, sotto gli effetti di una droga, è costretto a cedere il proprio corpo alle ripetute richieste del giovane, e vive in una sorta di inferno, impossibilitato alla fuga. Intanto Georgie e Lowell devono porre fine alla loro storia d'amore perché il ragazzo, malato di tisi, deve fare ritorno

in famiglia per guarire (e anche per raggiungere la sua fidanzata, Elisa, da lui abbandonata). Georgie rinuncia così a lui, e cerca conforto tra le braccia di Abel, giunto anch'egli a Londra per restare con Georgie. Insieme ritrovano il padre della ragazza e, venuti a conoscenza della prigionia di Arthur, decidono di liberarlo. Abel e il conte Gerald penetrano nelle segrete del palazzo di Dangering, aiutati da Maria, la figlia del duca che, innamorata di Arthur, vuole la sua libertà. Entrati nella cella trovano il ragazzo privo di sensi. Abel indossa gli abiti del fratello e si sostituisce a lui, mentre il conte porta Arthur fuori dal palazzo, dove una carrozza con a bordo Georgie e Maria li sta aspettando. Arwing scende nei sotterranei e si avvicina al prigioniero ma questi reagisce, cogliendo il nobile di sorpresa e uccidendolo con un colpo di pistola. Accorrono le guardie e Abel viene catturato. Intanto la carrozza di Georgie è giunta nei pressi del Tamigi, e Arthur riacquista i sensi. Una crisi violenta spinge il giovane, sotto gli occhi delle ragazze, a gettersi nel fiume, per trovare nella morte il sollievo a tutte le violenze subite. Georgie, sconvolta dal gesto di Arthur, viene a sapere che Abel è stato condannato alla pena capitale e, la sera prima dell'esecuzione, riesce a entrare nella cella del "fratello" e passa la notte

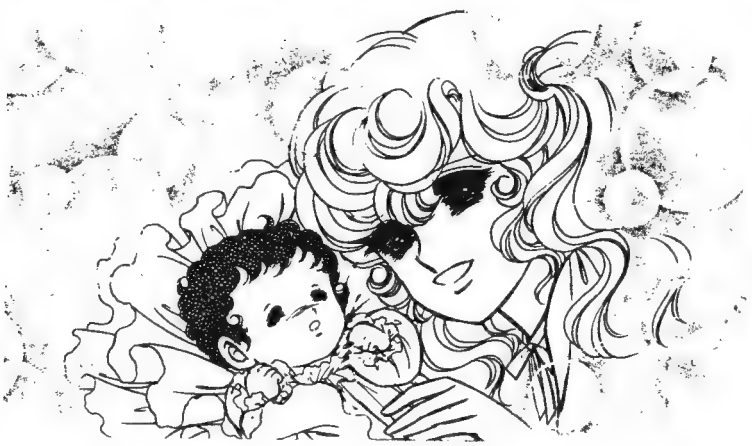
Sopra: l'abbraccio tra Georgie e il padre.

in famiglia per guarire (e anche per raggiungere la sua fidanzata, Elisa, da lui abbandonata). Georgie rinuncia così a lui, e cerca conforto tra le braccia di Abel, giunto anch'egli a Londra per restare con Georgie. Insieme ritrovano il padre della ragazza e, venuti a conoscenza della prigionia di Arthur, decidono di liberarlo. Abel e il conte Gerald penetrano nelle segrete del palazzo di Dangering, aiutati da Maria, la figlia del duca che, innamorata di Arthur, vuole la sua libertà. Entrati nella cella trovano il ragazzo privo di sensi. Abel indossa gli abiti del fratello e si sostituisce a lui, mentre il conte porta Arthur fuori dal palazzo, dove una carrozza con a bordo Georgie e Maria li sta aspettando. Arwing scende nei sotterranei e si avvicina al prigioniero ma questi reagisce, cogliendo il nobile di sorpresa e uccidendolo con un colpo di pistola. Accorrono le guardie e Abel viene catturato. Intanto la carrozza di Georgie è giunta nei pressi del Tamigi, e Arthur riacquista i sensi. Una crisi violenta spinge il giovane, sotto gli occhi delle ragazze, a gettersi nel fiume, per trovare nella morte il sollievo a tutte le violenze subite. Georgie, sconvolta dal gesto di Arthur, viene a sapere che Abel è stato condannato alla pena capitale e, la sera prima dell'esecuzione, riesce a entrare nella cella del "fratello" e passa la notte

Sopra: l'abbraccio tra Georgie e il padre.

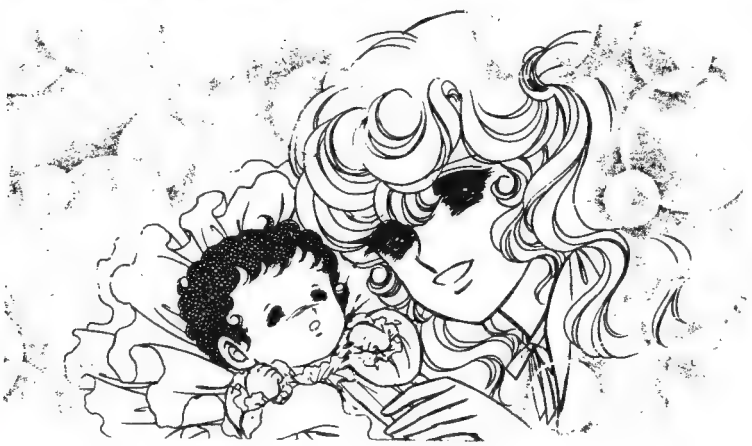
con lui. Il mattino seguente il plotone è pronto per giustiziare Abel, il cortile è gremito di folla, quando una carrozza alla guida del conte Gerald si fa largo ordinando di cessare l'esecuzione. Ma il duca Dangering, afferrato un fucile, si fa giustizia da solo uccidendo il giovane. Il nobile viene arrestato per i crimini finora commessi, ma Abel è morto e a nulla servono le lacrime di Georgie, che aveva scoperto di amarlo. Passano alcuni mesi, e Georgie, chiusa in casa, vive nel ricordo di Abel e nell'attesa di partorire il figlio da lui genarato. Lowell torna a farle visita. Ora è fidanzato ufficialmente con Elisa, ma in nome dell'amore passato la spinge a trovare un senso nella vita. Nasce Abel junior e Georgie decide di tornare in Austrlia per vedere i luoghi della propria infanzia. Qui ritrova inaspettatamente Arthur, scampato alla morte e guarito dai traumi passati. Così Georgie ritrova una ragione per vivere e rimane con lui e con il piccolo Abel.

MASSIMILIANO DE GIOVANNI



con lui. Il mattino seguente il plotone è pronto per giustiziare Abel, il cortile è gremito di folla, quando una carrozza alla guida del conte Gerald si fa largo ordinando di cessare l'esecuzione. Ma il duca Dangering, afferrato un fucile, si fa giustizia da solo uccidendo il giovane. Il nobile viene arrestato per i crimini finora commessi, ma Abel è morto e a nulla servono le lacrime di Georgie, che aveva scoperto di amarlo. Passano alcuni mesi, e Georgie, chiusa in casa, vive nel ricordo di Abel e nell'attesa di partorire il figlio da lui genarato. Lowell torna a farle visita. Ora è fidanzato ufficialmente con Elisa, ma in nome dell'amore passato la spinge a trovare un senso nella vita. Nasce Abel junior e Georgie decide di tornare in Austrlia per vedere i luoghi della propria infanzia. Qui ritrova inaspettatamente Arthur, scampato alla morte e guarito dai traumi passati. Così Georgie ritrova una ragione per vivere e rimane con lui e con il piccolo Abel.

MASSIMILIANO DE GIOVANNI



CURIOSITA'

Grendizer

Candy

Sui teleschermi di Italia 1 verrà trasmessa, quest'inverno, una delle serie più divertenti create negli ultimi anni in Giappone. Si tratta di **WHAT'S MICHAEL?**, erroneamente indicata come produzione americana da alcune riviste.

Chi ultimamente ha avuto modo di seguire la programmazione delle reti Fininvest , avrà sicuramente notato il ritorno di un classico delle soap opera animate: **CANDY CANDY**. E' da segnalare il cattivo gusto con cui è stata sostituita la sigla originale con immagini rimontate in funzione della nuova canzone.

L'animazione del serial televisivo **X-MEN**, tratto dai fumetti **MARVEL** di Stan Lee, è stata curata da uno staff giapponese. Fra sceneggiature scontate, personaggi che non rispettano la caratterizzazione originale e incongruenze logiche - di cui parleremo in uno dei prossimi articoli - l'animazione è una delle poche cose accettabili.

Goldrake (Ufo Robot Grendizer), uno dei nostri più vecchi beniamini è finalmente tornato sugli schermi televisivi. E' solo il primo di una serie di vecchi "amici" che finalmente potremo rivedere sotto l'insegna dei classici dell'animazione su **Junior TV**.

X-MEN

Michael

CURIOSITA'

Grendizer

Candy

Sui teleschermi di Italia 1 verrà trasmessa, quest'inverno, una delle serie più divertenti create negli ultimi anni in Giappone. Si tratta di **WHAT'S MICHAEL?**, erroneamente indicata come produzione americana da alcune riviste.

Chi ultimamente ha avuto modo di seguire la programmazione delle reti Fininvest , avrà sicuramente notato il ritorno di un classico delle soap opera animate: **CANDY CANDY**. E' da segnalare il cattivo gusto con cui è stata sostituita la sigla originale con immagini rimontate in funzione della nuova canzone.

L'animazione del serial televisivo **X-MEN**, tratto dai fumetti **MARVEL** di Stan Lee, è stata curata da uno staff giapponese. Fra sceneggiature scontate, personaggi che non rispettano la caratterizzazione originale e incongruenze logiche - di cui parleremo in uno dei prossimi articoli - l'animazione è una delle poche cose accettabili.

Goldrake (Ufo Robot Grendizer), uno dei nostri più vecchi beniamini è finalmente tornato sugli schermi televisivi. E' solo il primo di una serie di vecchi "amici" che finalmente potremo rivedere sotto l'insegna dei classici dell'animazione su **Junior TV**.

X-MEN

Michael

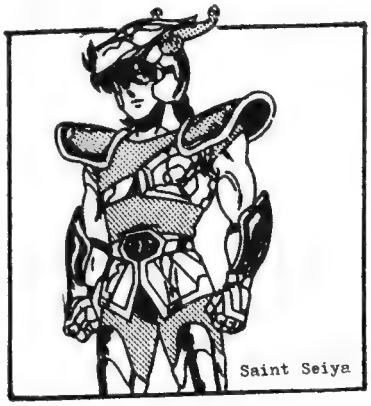
Degno di nota è un avvenimento del maggio scorso sulle già citate reti Fininvest, ormai famose per le continue censure in campo animato. L'episodio n.35 della fortunata serie **CREAMY MAMI** (intitolato " Le pupille di Marian") è stato finalmente trasmesso dopo le ripetute omissioni delle precedenti repliche.

Motivo di queste omissioni era la presenza di un suicidio nella sceneggiatura dell'episodio.

Devilman

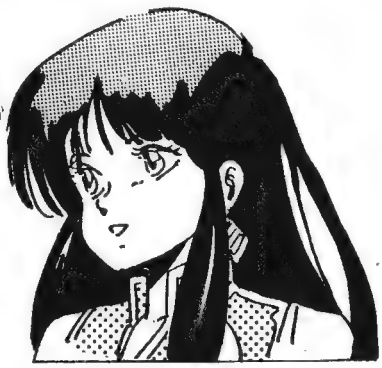
Altre novità sempre su **Junior TV** sono **Maison Ikkoku** e **Dragonball**, serie entrambe inedite in Italia. Maison Ikkoku è stata creata dall'autrice di **Lamù** (Urusei Yatsura), Rumiko Takahashi, e presenta storie all'insegna dell'ironia. La protagonista è una giovane vedova, proprietaria di una pensione che ospita i più svariati personaggi. **Dragonball** è disegnato da Akira Toriyama, il creatore di **Arale**. Il suo nome ci sembra garanzia di un divertimento assicurato. Esiste infine la possibilità che presto in italia si possa vedere **Saint Seya** e **Dirty Pair**. Da parte nostra stiamo facendo tutto il possibile per convincere i responsabili di **Junior TV**.

Maison Ikkoku



Saint Seiya

Dirty Pair



Alcuni mesi fa molti avranno avuto modo di notare come sia stata letteralemnte soppressa la serie **Devilman**, in onda sul circuito di **Junior TV**. Senz'altro vi sarete domandati il motivo di questa improvvisa scomparsa, che è, ahinoi, molto più semplice di quanto si pensi. Ebbene sì, la serie è stata bloccata dalla telefonata di un unico genitore benpensante che con sole 200 lire è riuscito a fare ciò che non riuscirono a fare in molti undici anni fa con **Goldrake**: interrompere la messa in onda di una serie!

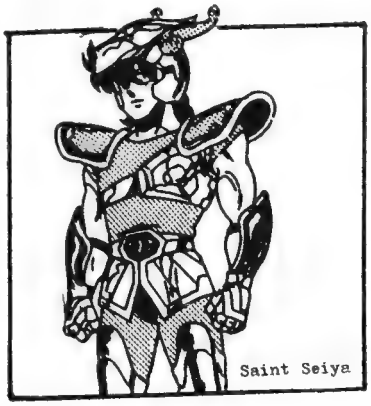
Degno di nota è un avvenimento del maggio scorso sulle già citate reti Fininvest, ormai famose per le continue censure in campo animato. L'episodio n.35 della fortunata serie **CREAMY MAMI** (intitolato " Le pupille di Marian") è stato finalmente trasmesso dopo le ripetute omissioni delle precedenti repliche.

Motivo di queste omissioni era la presenza di un suicidio nella sceneggiatura dell'episodio.

Devilman

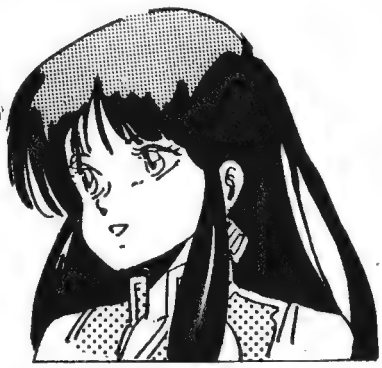
Altre novità sempre su **Junior TV** sono **Maison Ikkoku** e **Dragonball**, serie entrambe inedite in Italia. Maison Ikkoku è stata creata dall'autrice di **Lamù** (Urusei Yatsura), Rumiko Takahashi, e presenta storie all'insegna dell'ironia. La protagonista è una giovane vedova, proprietaria di una pensione che ospita i più svariati personaggi. **Dragonball** è disegnato da Akira Toriyama, il creatore di **Arale**. Il suo nome ci sembra garanzia di un divertimento assicurato. Esiste infine la possibilità che presto in italia si possa vedere **Saint Seya** e **Dirty Pair**. Da parte nostra stiamo facendo tutto il possibile per convincere i responsabili di **Junior TV**.

Maison Ikkoku



Saint Seiya

Dirty Pair



Alcuni mesi fa molti avranno avuto modo di notare come sia stata letteralemnte soppressa la serie **Devilman**, in onda sul circuito di **Junior TV**. Senz'altro vi sarete domandati il motivo di questa improvvisa scomparsa, che è, ahinoi, molto più semplice di quanto si pensi. Ebbene sì, la serie è stata bloccata dalla telefonata di un unico genitore benpensante che con sole 200 lire è riuscito a fare ciò che non riuscirono a fare in molti undici anni fa con **Goldrake**: interrompere la messa in onda di una serie!

THE CASTLE IN THE SKY LAPUTA

THE CASTLE IN THE SKY LAPUTA

Hayao Miyazaki non è un uomo che si riposi sugli allori. Non pago di aver realizzato alcune fra le più significative opere a cartoni animati della cinematografia giapponese (la serie televisiva **Conan** o i film **Lupin III: Il castello di Cagliostro** - vedi "Vent'anni di rapine" - e **Nausicaa**), nel 1986 scrive, produce e dirige un'ulteriore prova del suo talento: **Laputa**. In breve ecco la trama: la giovane Sheeta è tenuta prigioniera dai servizi segreti dell'esercito a bordo di un dirigibile. Approfittando del caos provocato dall'attacco dei pirati comandati da Ma' Dola, Sheeta tenta la fuga con il solo risultato di precipitare nel vuoto. Destinata a morte certa, viene invece salvata dal proprio ciondolo, una pietra capace di sprigionare energia antigravitazionale. Priva di sensi, Sheeta finisce così per calare dolcemente fra le braccia dell'esterrefatto Pazu, assistente di un minatore, il quale offre ospitalità alla misteriosa ragazza.

Nausicaa

Sheeta

Ma sia l'esercito che i pirati non tardano ad individuarla. L'obiettivo di entrambi è impadronirsi del suo ciondolo, la cui principale funzione è quella di indicare la via per raggiungere Laputa, una vera e propria isola fluttuante nel cielo, ultimo vestigio di un'antica civiltà in possesso del segreto della levitazione, di immensi tesori e di terribili armi.
La lunga serie di inseguimenti, fughe ed alleanze forzate culminerà nello scontro finale su Laputa.
Profondamente antimilitarista, come ogni altra opera di Miyazaki, **Laputa** è un film perfetto. Tutti i suoi elementi, avventura, caratterizzazioni,

Sheeta e Pazu

Hayao Miyazaki non è un uomo che si riposi sugli allori. Non pago di aver realizzato alcune fra le più significative opere a cartoni animati della cinematografia giapponese (la serie televisiva **Conan** o i film **Lupin III: Il castello di Cagliostro** - vedi "Vent'anni di rapine" - e **Nausicaa**), nel 1986 scrive, produce e dirige un'ulteriore prova del suo talento: **Laputa**. In breve ecco la trama: la giovane Sheeta è tenuta prigioniera dai servizi segreti dell'esercito a bordo di un dirigibile. Approfittando del caos provocato dall'attacco dei pirati comandati da Ma' Dola, Sheeta tenta la fuga con il solo risultato di precipitare nel vuoto. Destinata a morte certa, viene invece salvata dal proprio ciondolo, una pietra capace di sprigionare energia antigravitazionale. Priva di sensi, Sheeta finisce così per calare dolcemente fra le braccia dell'esterrefatto Pazu, assistente di un minatore, il quale offre ospitalità alla misteriosa ragazza.

Nausicaa

Sheeta

Ma sia l'esercito che i pirati non tardano ad individuarla. L'obiettivo di entrambi è impadronirsi del suo ciondolo, la cui principale funzione è quella di indicare la via per raggiungere Laputa, una vera e propria isola fluttuante nel cielo, ultimo vestigio di un'antica civiltà in possesso del segreto della levitazione, di immensi tesori e di terribili armi.
La lunga serie di inseguimenti, fughe ed alleanze forzate culminerà nello scontro finale su Laputa.
Profondamente antimilitarista, come ogni altra opera di Miyazaki, **Laputa** è un film perfetto. Tutti i suoi elementi, avventura, caratterizzazioni,

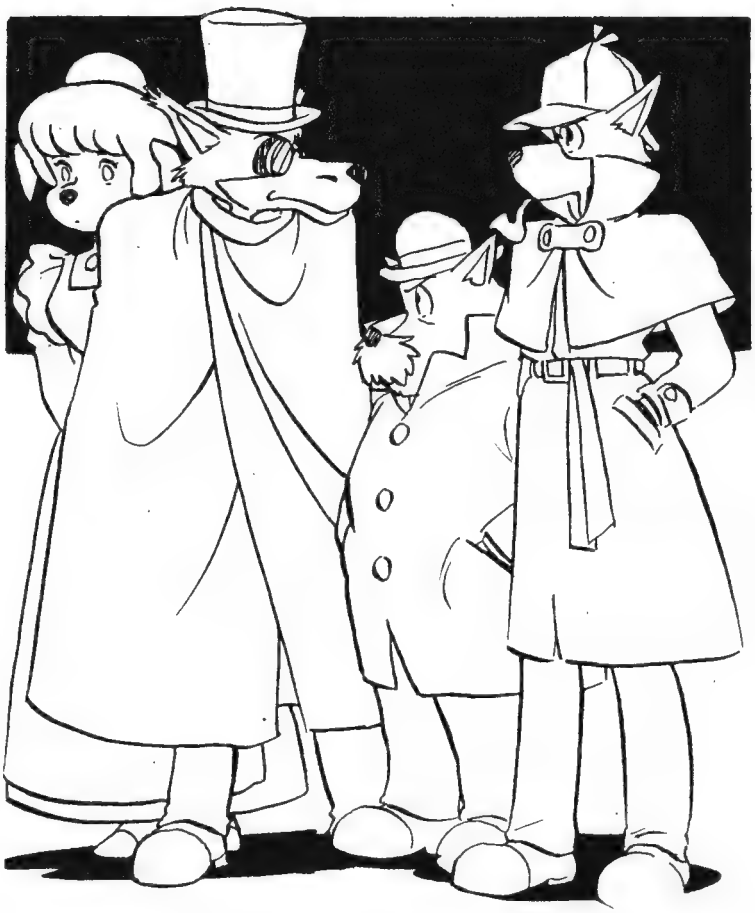
Sheeta e Pazu

lascino il pilota a diretto contatto con l'aria circostante, Miyazaki ha infatti realizzato per il suo mondo fantastico aerei, mezzi e macchinari con lo stesso principio mediante il quale Jules Verne aveva descritto quelli presenti nei suoi romanzi avveniristici. E gli stessi titoli di testa del film ci illustrano, mediante splendidi disegni che sembrano stampe ottocentesche in movimento, il progredire di questa tecnologia sino a giungere alle isole volanti. Ma, come viene dichiarato nel corso della storia, l'uomo non può vivere staccato dalla Terra, le isole

umorismo e tensione, sono giostrati con estrema scioltezza e senza la minima sbavatura. Non vi è un solo dettaglio inutile o fuori posto, e la macchina da presa spazia dai volti dei protagonisti ai cieli sconfinati con un'abilità senza pari nel campo dell'animazione.

Oltre a rappresentare un notevole passo avanti del suo autore, **Laputa** si differenzia dal suo predecessore, **Nausicaa**, soprattutto per la concezione dei personaggi. Se in Nausicaa, infatti, il modo di pensare e di agire dei protagonisti era nipponico al cento per cento, qui invece affiorano un'ambientazione ed una mentalità prettamente europee. Ne è una prova evidente il villaggio dei minatori. In questo caso le caratterizzazioni sembrano realizzate prendendo come modelli quelle di **Com'era verde la mia valle**, di John Ford.

Ma l'aspetto più affascinante del film è rappresentato dalla tecnologia di stampo palesemente verniano. Amante del volo effettuato con veivoli che



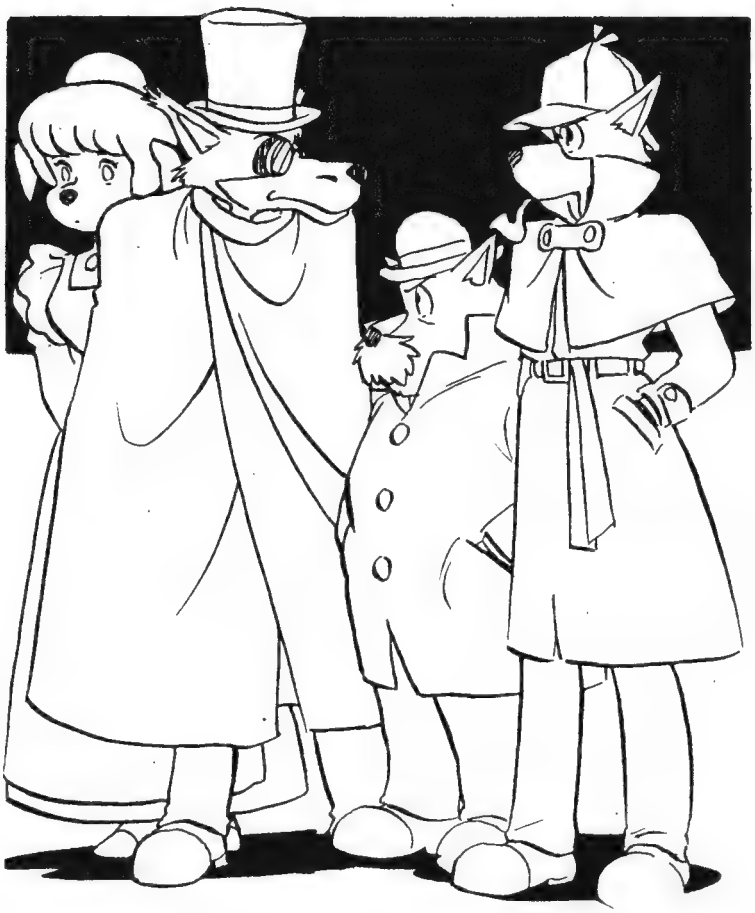
Sopra: i personaggi principali della serie Sherlock Holmes, che Miyazaki e lo studio Pagot hanno realizzato in collaborazione.

lascino il pilota a diretto contatto con l'aria circostante, Miyazaki ha infatti realizzato per il suo mondo fantastico aerei, mezzi e macchinari con lo stesso principio mediante il quale Jules Verne aveva descritto quelli presenti nei suoi romanzi avveniristici. E gli stessi titoli di testa del film ci illustrano, mediante splendidi disegni che sembrano stampe ottocentesche in movimento, il progredire di questa tecnologia sino a giungere alle isole volanti. Ma, come viene dichiarato nel corso della storia, l'uomo non può vivere staccato dalla Terra, le isole

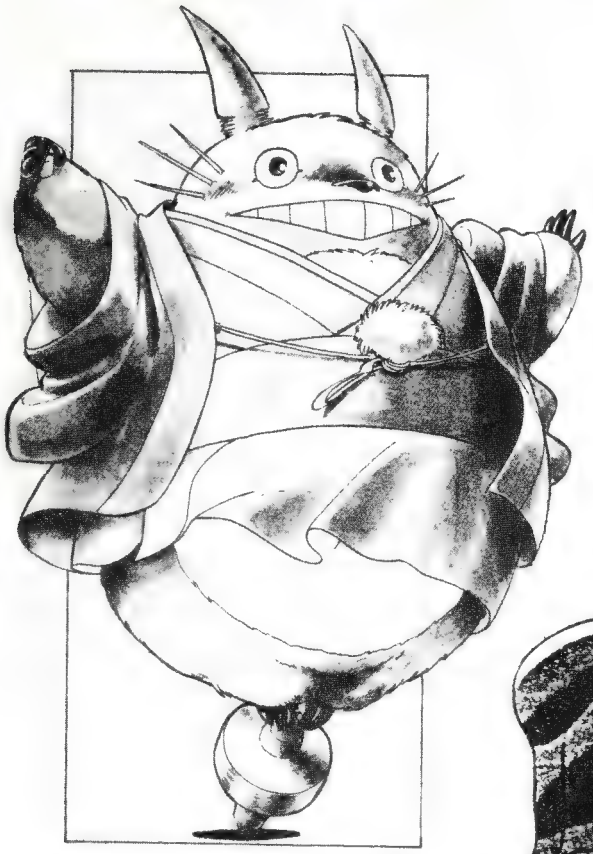
umorismo e tensione, sono giostrati con estrema scioltezza e senza la minima sbavatura. Non vi è un solo dettaglio inutile o fuori posto, e la macchina da presa spazia dai volti dei protagonisti ai cieli sconfinati con un'abilità senza pari nel campo dell'animazione.

Oltre a rappresentare un notevole passo avanti del suo autore, **Laputa** si differenzia dal suo predecessore, **Nausicaa**, soprattutto per la concezione dei personaggi. Se in Nausicaa, infatti, il modo di pensare e di agire dei protagonisti era nipponico al cento per cento, qui invece affiorano un'ambientazione ed una mentalità prettamente europee. Ne è una prova evidente il villaggio dei minatori. In questo caso le caratterizzazioni sembrano realizzate prendendo come modelli quelle di **Com'era verde la mia valle**, di John Ford.

Ma l'aspetto più affascinante del film è rappresentato dalla tecnologia di stampo palesemente verniano. Amante del volo effettuato con veivoli che



Sopra: i personaggi principali della serie Sherlock Holmes, che Miyazaki e lo studio Pagot hanno realizzato in collaborazione.



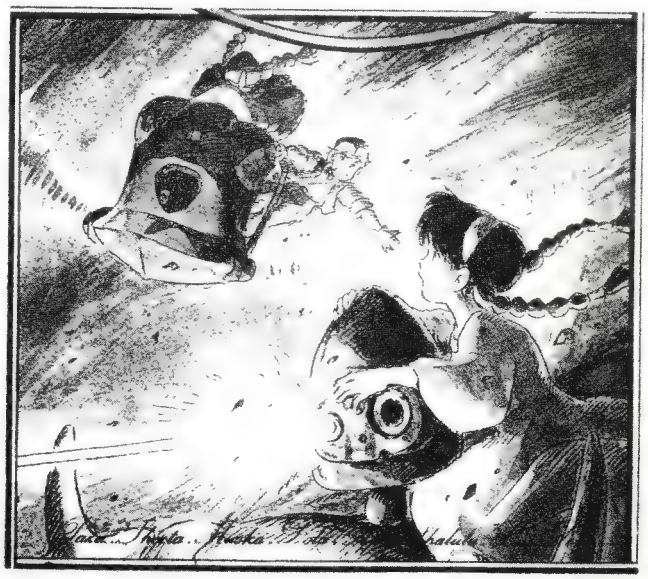
A sinistra: Totoro.
Sotto: ancora Sheeta e Pazu a bordo di un velivolo pirata.

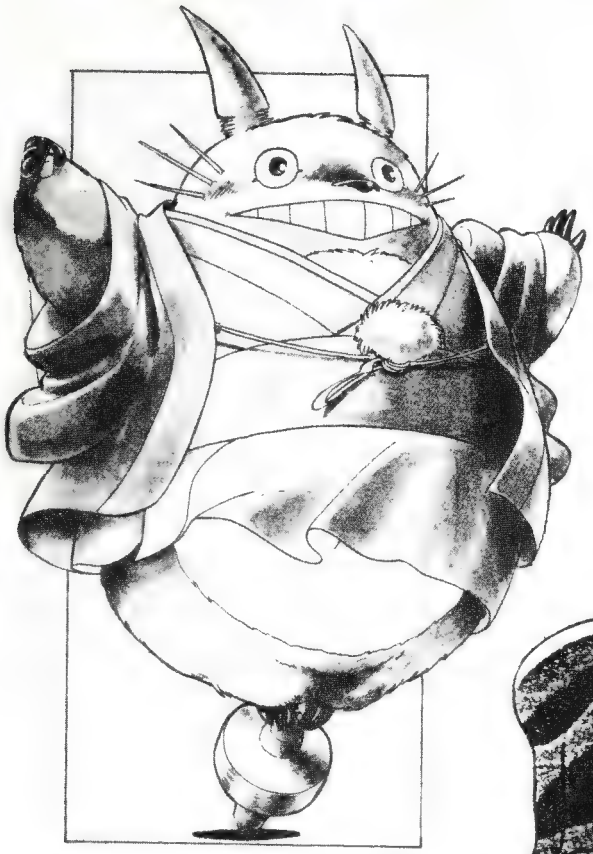
ricadono al suolo, l'uomo regredisce e tutto ricomincia da capo.

Può forse sembrare anacronistico parlare di **Laputa** dopo che Miyazaki ha realizzato altri due lungometraggi, **Tonari no Totoro** ("Il vicino Totoro") e **Kiki's Delivery Service** ("Il servizio consegne di Kiki"), ma considerando che niente di tutto ciò è mai arrivato in Italia, **Laputa** può comunque essere considerato una novità.

C'è da sperare che prima o poi qualcuno si decida ad acquistarlo e doppiarlo, ma piuttosto che vederlo spezzettato, magari tagliato, con i nomi cambiati, senza titoli di testa e di coda, e doppiato come un cartone animato per neonati, allora è meglio lasciar perdere e risparmiarci questa ennesima violenza psicologica.

FEDERICO MEMOLA





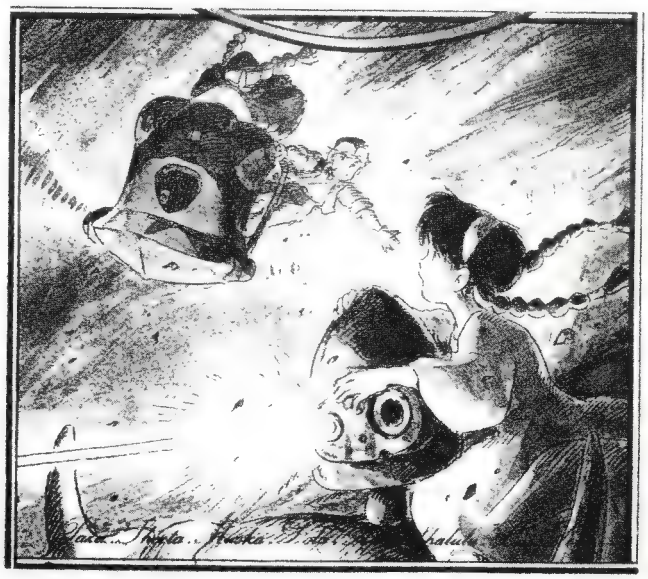
A sinistra: Totoro.
Sotto: ancora Sheeta e Pazu a bordo di un velivolo pirata.

ricadono al suolo, l'uomo regredisce e tutto ricomincia da capo.

Può forse sembrare anacronistico parlare di **Laputa** dopo che Miyazaki ha realizzato altri due lungometraggi, **Tonari no Totoro** ("Il vicino Totoro") e **Kiki's Delivery Service** ("Il servizio consegne di Kiki"), ma considerando che niente di tutto ciò è mai arrivato in Italia, **Laputa** può comunque essere considerato una novità.

C'è da sperare che prima o poi qualcuno si decida ad acquistarlo e doppiarlo, ma piuttosto che vederlo spezzettato, magari tagliato, con i nomi cambiati, senza titoli di testa e di coda, e doppiato come un cartone animato per neonati, allora è meglio lasciar perdere e risparmiarci questa ennesima violenza psicologica.

FEDERICO MEMOLA

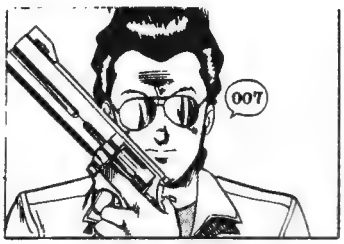


MANGA!

Ecco a voi **Occhi di Gatto**, o meglio, "Occhio di Gatto", una delle serie più seguite in Giappone e in Italia. **Cat's Eye** (questo il titolo originale) piace agli amanti del "Made in Japan" perchè è di ottima fattura; piace ai non assidui perchè la storia è interessante; piace anche a chi non segue animazione e fumetto nipponico perchè le tre sorelle protagoniste sono veramente sexy.

Vediamole quindi in azione nella versione a fumetti, in un episodio tratto dal manga originale di Tsukasa Hojo. Abbiamo scelto questa storia in quanto ci tenevamo a precisare che scene come quelle che vi presentiamo, nella versione a disegni animati trasmessa in Italia, vengono censurate. Infatti, come voi lettori ben sapete, da noi i cartoni animati sono considerati prodotti "per bambini", mentre l'animazione giapponese ha in realtà target differenziati e precise fasce orarie televisive per ogni età e ogni tipo di spettatore.

Hitomi, Rui ed Ai (in Italia Sheila,Kelly e Tati).



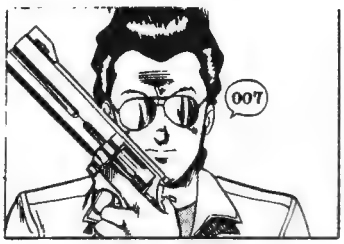
Nell'episodio che state per leggere noterete che fanno la loro comparsa i colleghi di lavoro di Toshio (ovvero il nostrano Matthew), personaggi che sono stati poi eliminati nella versione a disegni animati. In futuro dedicheremo un servizio a **Occhi di Gatto**, con una "sinopsi" dettagliata di tutti i protagonisti del manga originale.

MANGA!

Ecco a voi **Occhi di Gatto**, o meglio, "Occhio di Gatto", una delle serie più seguite in Giappone e in Italia. **Cat's Eye** (questo il titolo originale) piace agli amanti del "Made in Japan" perchè è di ottima fattura; piace ai non assidui perchè la storia è interessante; piace anche a chi non segue animazione e fumetto nipponico perchè le tre sorelle protagoniste sono veramente sexy.

Vediamole quindi in azione nella versione a fumetti, in un episodio tratto dal manga originale di Tsukasa Hojo. Abbiamo scelto questa storia in quanto ci tenevamo a precisare che scene come quelle che vi presentiamo, nella versione a disegni animati trasmessa in Italia, vengono censurate. Infatti, come voi lettori ben sapete, da noi i cartoni animati sono considerati prodotti "per bambini", mentre l'animazione giapponese ha in realtà target differenziati e precise fasce orarie televisive per ogni età e ogni tipo di spettatore.

Hitomi, Rui ed Ai (in Italia Sheila,Kelly e Tati).



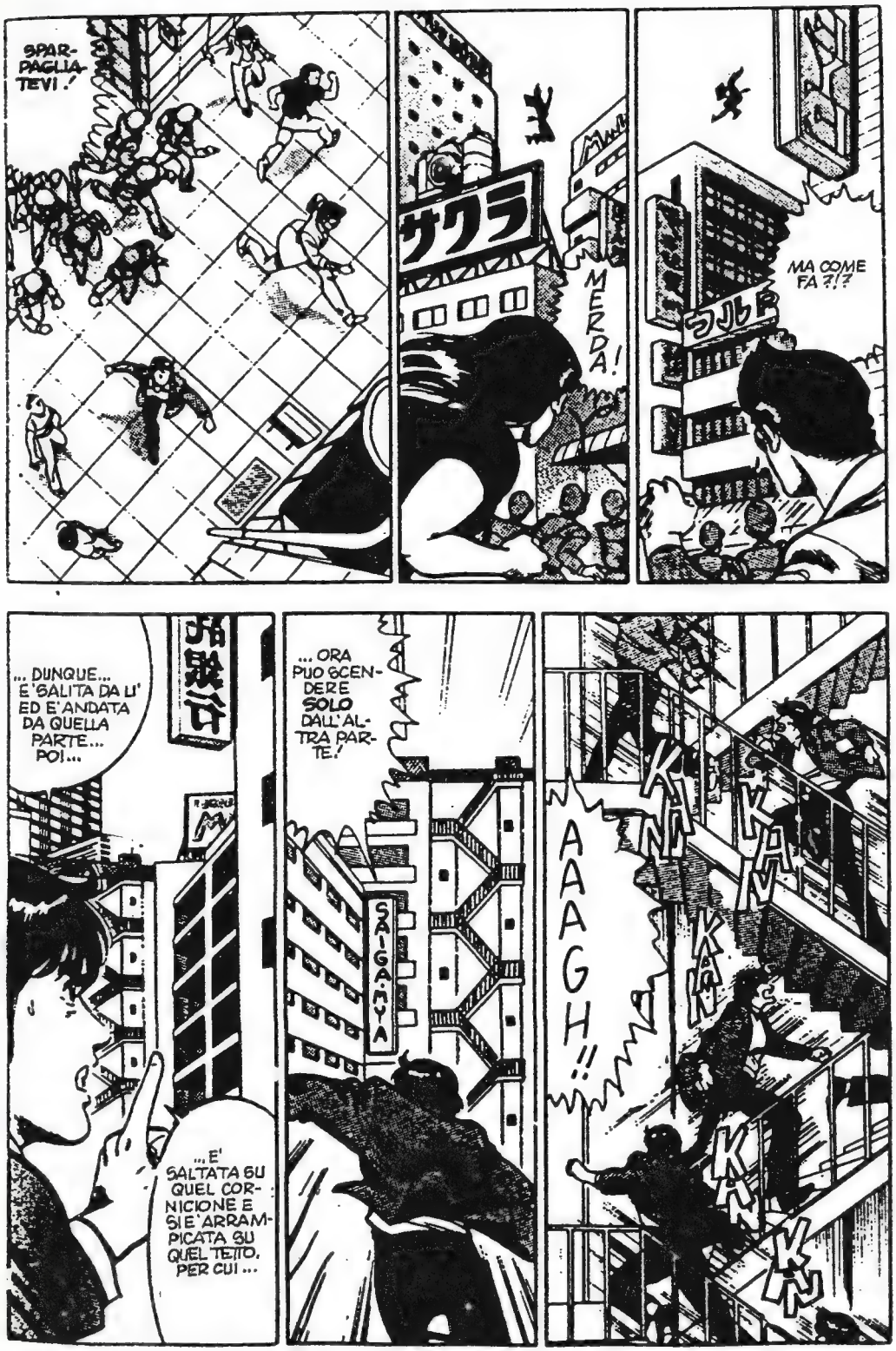
Nell'episodio che state per leggere noterete che fanno la loro comparsa i colleghi di lavoro di Toshio (ovvero il nostrano Matthew), personaggi che sono stati poi eliminati nella versione a disegni animati. In futuro dedicheremo un servizio a **Occhi di Gatto**, con una "sinopsi" dettagliata di tutti i protagonisti del manga originale.

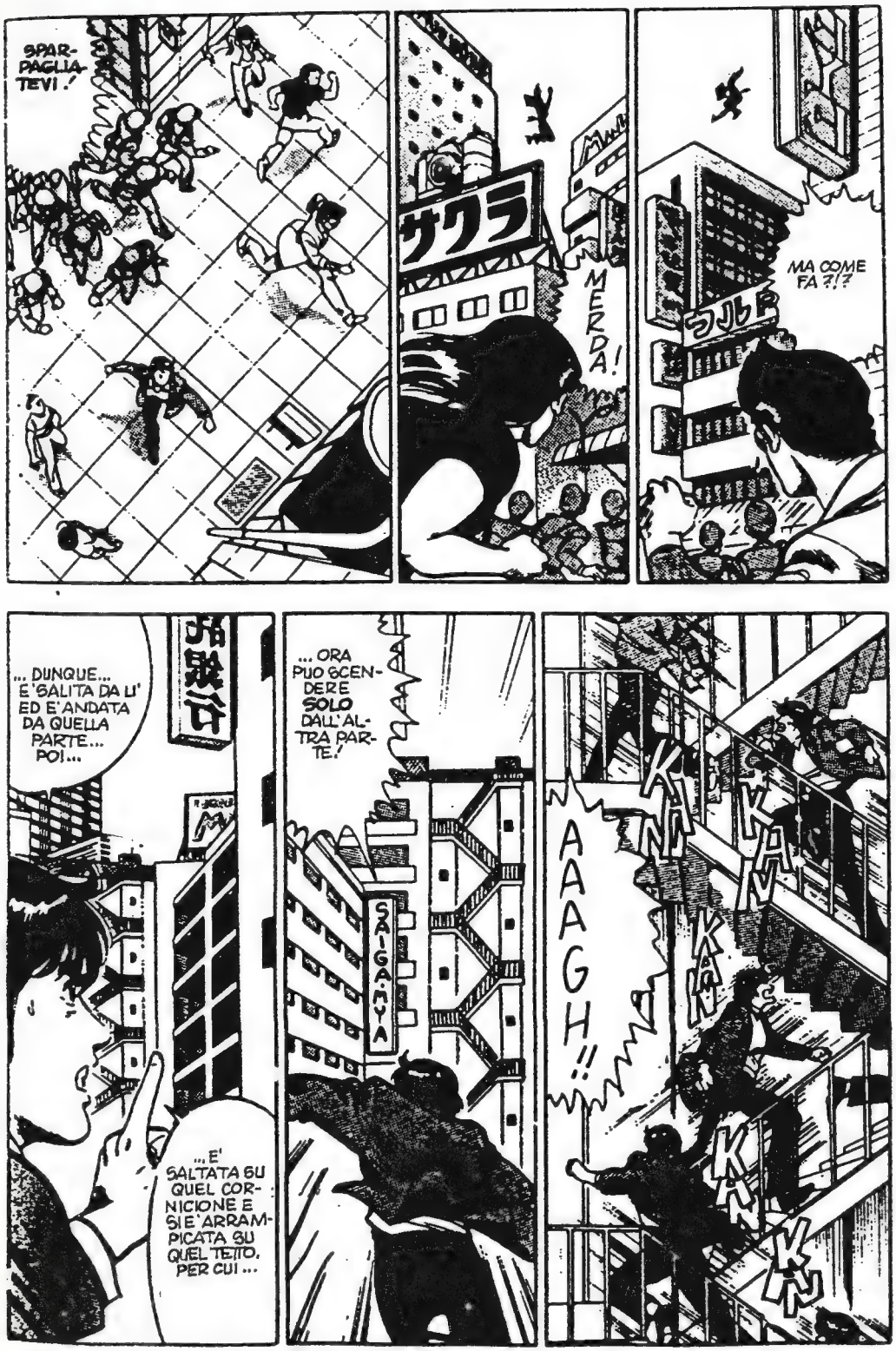
CAT'S EYE

STORIA E DISEGNI: T. HOJO
LETTERING: B. ROSSI
ADATTAMENTO: A. BARICORDI

CAT'S EYE

STORIA E DISEGNI: T. HOJO
LETTERING: B. ROSSI
ADATTAMENTO: A. BARICORDI


SPAR-
PAGLIA-
TEVI!
サクラ
MERDA!
MA COME
FA?!?
... DUNQUE...
E' SALITA DA LI'
ED E' ANDATA
DA QUELLA
PARTE...
POI...
... E'
SALTATA SU
QUEL COR-
NICIONE E
SI E' ARRAM-
PICATA SU
QUEL TETTO.
PER CUI...
... ORA
PUO' SCEN-
DERE
SOLO
DALL'AL-
TRA PAR-
TE!
SAIGAMIYA
KAN KAN KAN KAN KAN
AAAGH!!


SPAR-
PAGLIA-
TEVI!
サクラ
MERDA!
MA COME
FA?!?
... DUNQUE...
E' SALITA DA LI'
ED E' ANDATA
DA QUELLA
PARTE...
POI...
... E'
SALTATA SU
QUEL COR-
NICIONE E
SI E' ARRAM-
PICATA SU
QUEL TETTO.
PER CUI...
... ORA
PUO' SCEN-
DERE
SOLO
DALL'AL-
TRA PAR-
TE!
SAIGAMIYA
KAN KAN KAN KAN KAN
AAAGH!!

GATTA!!
IO TI SFI-DO!
FFGK!
DA NON CRE-DERCI! MI HA GIA' RAGGIUN-TO!
NON PUOI ANDAR-TENE!
SPIA-CENTE, HO FRETTA!
FLACK
WOOSH
IO... IO... DEVO...

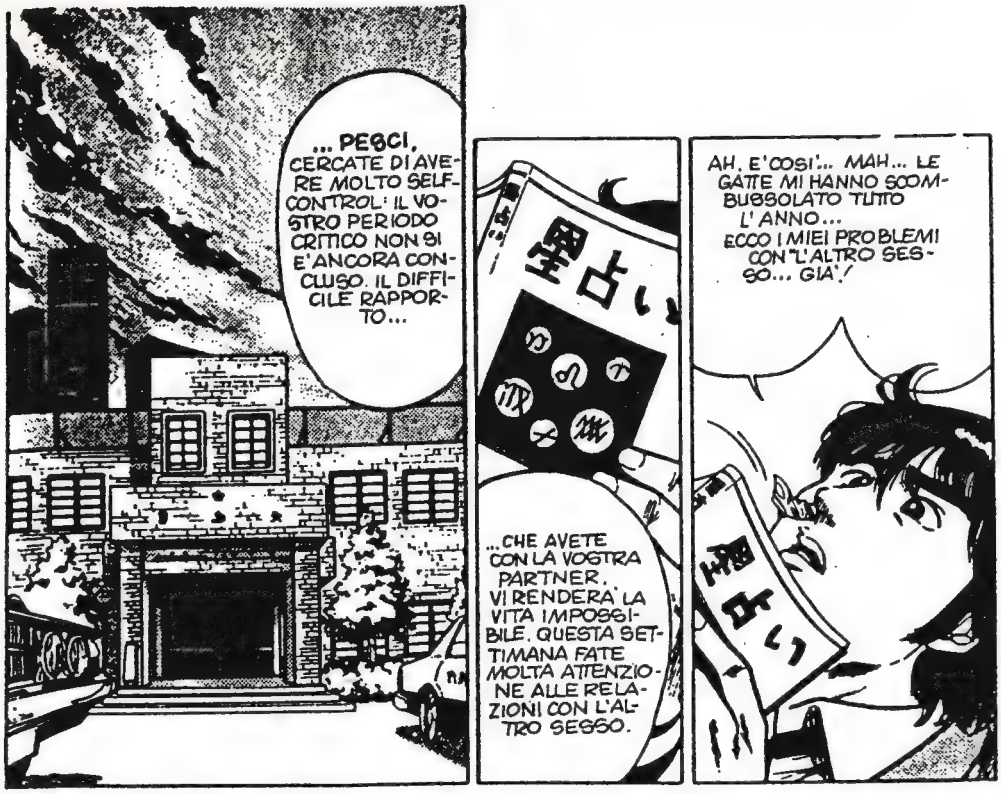
GATTA!!
IO TI SFI-DO!
FFGK!
DA NON CRE-DERCI! MI HA GIA' RAGGIUN-TO!
NON PUOI ANDAR-TENE!
SPIA-CENTE, HO FRETTA!
FLACK
WOOSH
IO... IO... DEVO...

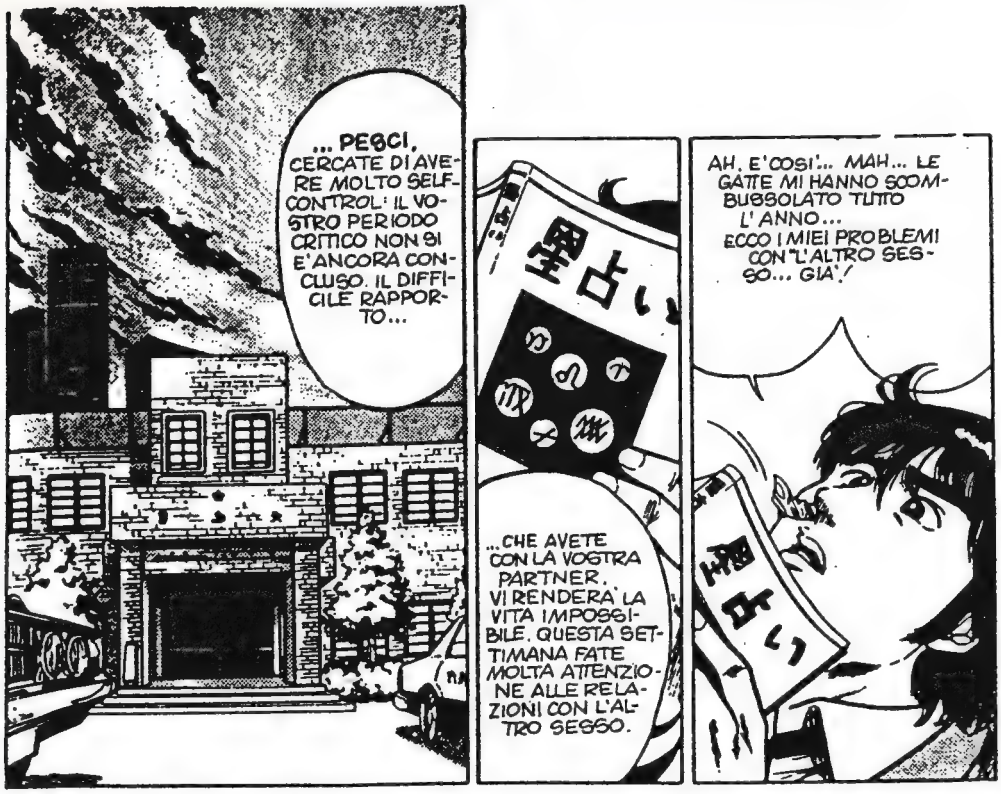
AAGH!
WOOP!
STOP
WOOSHH!!
U-UN A-APPIGLIO! DEVO TROVARLO!
CLUNK
...OH D-DIO MIO...
NO!
OHH
SWISH!
COB...?!
YANK
KK-GR
CLACK

AAGH!
WOOP!
STOP
WOOSHH!!
U-UN A-APPIGLIO! DEVO TROVARLO!
CLUNK
...OH D-DIO MIO...
NO!
OHH
SWISH!
COB...?!
YANK
KK-GR
CLACK

TERRA SHAKE!!
AAAH!!
!!
UGH!
POW
NE
OH, NO...
...SANGUE AL NA-SO...
SIGH

TERRA SHAKE!!
AAAH!!
!!
UGH!
POW
NE
OH, NO...
...SANGUE AL NA-SO...
SIGH


... PESCI, CERCATE DI AVERE MOLTO SELF-CONTROL: IL VOSTRO PERIODO CRITICO NON SI E' ANCORA CONCLUSO. IL DIFFICILE RAPPORTO...
...CHE AVETE CON LA VOSTRA PARTNER, VI RENDERA' LA VITA IMPOSSIBILE. QUESTA SETTIMANA FATE MOLTA ATTENZIONE ALLE RELAZIONI CON L'ALTRO SESSO.
AH, E' COSI'... MAH... LE GATTE MI HANNO SCOMBUSSOLATO TUTTO L'ANNO... ECCO I MIEI PROBLEMI CON L'ALTRO SESSO... GIA'!
"... E GLI OCEANI SI TINSERO DI SANGUE" ...
SU, HIRAME... NON E' COLPA SUA SE CON LE DONNE...
UN MOMENTO IO SONO SOLO...
"CIRCONDATO DA STUPENDE FEMMINE..." E' PROPRIO QUESTO IL PROBLEMA
CHE FIGURA! FARSI SANGUINARE IL NASO PER QUALCHE DONNA IN CALZAMAGLIA ...
EHI, VUOI PIANTARLA ?!?
BUONI, BUONI...
NO, NO! NON SFORZARTI! LA VERITA' E' CHE LE DONNE NON TI INTERESSANO, ANCHE SE NON LO VUOI DARE A VEDERE...
NATURALE NON CI FAI UNA BELLA FIGURA, MAN. VIVERE CIRCONDATO DA STUPENDE FEMMINE E' IMBARAZZANTE SE NON SAI CHE FARTENE...


... PESCI, CERCATE DI AVERE MOLTO SELF-CONTROL: IL VOSTRO PERIODO CRITICO NON SI E' ANCORA CONCLUSO. IL DIFFICILE RAPPORTO...
...CHE AVETE CON LA VOSTRA PARTNER, VI RENDERA' LA VITA IMPOSSIBILE. QUESTA SETTIMANA FATE MOLTA ATTENZIONE ALLE RELAZIONI CON L'ALTRO SESSO.
AH, E' COSI'... MAH... LE GATTE MI HANNO SCOMBUSSOLATO TUTTO L'ANNO... ECCO I MIEI PROBLEMI CON L'ALTRO SESSO... GIA'!
"... E GLI OCEANI SI TINSERO DI SANGUE" ...
SU, HIRAME... NON E' COLPA SUA SE CON LE DONNE...
UN MOMENTO IO SONO SOLO...
"CIRCONDATO DA STUPENDE FEMMINE..." E' PROPRIO QUESTO IL PROBLEMA
CHE FIGURA! FARSI SANGUINARE IL NASO PER QUALCHE DONNA IN CALZAMAGLIA ...
EHI, VUOI PIANTARLA ?!?
BUONI, BUONI...
NO, NO! NON SFORZARTI! LA VERITA' E' CHE LE DONNE NON TI INTERESSANO, ANCHE SE NON LO VUOI DARE A VEDERE...
NATURALE NON CI FAI UNA BELLA FIGURA, MAN. VIVERE CIRCONDATO DA STUPENDE FEMMINE E' IMBARAZZANTE SE NON SAI CHE FARTENE...

NON CI CREDERAI FRATELLO, MA LO INVIDIO... VERAMENTE!
AHHH... CI FOSSI IO AL TUO POSTO, RAGAZZO... MMMH...
HAH!! QUESTA POI...
OOH, MIO DIO... TOSHIO UN GAY...
HI
AGATANI, MA COSA TI SALTA IN MENTE!
NON SARA' CHE TOSHIO HA QUALCHE TENDENZA PARTICOLARE?
ORA CAPISCO TUTTO!... E' OVVIO CHE TU NON ABBIA ANCORA FATTO NULLA CON LA TUA RAGAZZA, HITOMI.
OMOSESSUALE...
SANTO CIELO... MA NON SEI NORMALE... CHE SCHIFO!
EHI! MA LA VOLETE PIANTARE? BASTA!
...O FORSE... NON SEI UN GAY... MA UN MANIACO SESSUALE!
NO! E NON CE LO HAI MAI DETTO!
SEI UN PERVERTITO! QUESTA POI...
ADESSO BASTA! E TU AGATANI SMETTILA DI...
WOOP
POTCH

NON CI CREDERAI FRATELLO, MA LO INVIDIO... VERAMENTE!
AHHH... CI FOSSI IO AL TUO POSTO, RAGAZZO... MMMH...
HAH!! QUESTA POI...
OOH, MIO DIO... TOSHIO UN GAY...
HI
AGATANI, MA COSA TI SALTA IN MENTE!
NON SARA' CHE TOSHIO HA QUALCHE TENDENZA PARTICOLARE?
ORA CAPISCO TUTTO!... E' OVVIO CHE TU NON ABBIA ANCORA FATTO NULLA CON LA TUA RAGAZZA, HITOMI.
OMOSESSUALE...
SANTO CIELO... MA NON SEI NORMALE... CHE SCHIFO!
EHI! MA LA VOLETE PIANTARE? BASTA!
...O FORSE... NON SEI UN GAY... MA UN MANIACO SESSUALE!
NO! E NON CE LO HAI MAI DETTO!
SEI UN PERVERTITO! QUESTA POI...
ADESSO BASTA! E TU AGATANI SMETTILA DI...
WOOP
POTCH

STUPIDO! LO SAI CHE NON DEVI AGITARTI!
PRENDI QUESTO FAZZOLETTO SOCIO!
TI DO' IL MIO...
...DO GRAZIE... USO IL BIO... CE L'HO...
BAH!
...SODO UDO STRACCIO...
...OOH...
BEH?
...CHE COSA VI E' PREGO!
IO SONO UNA MUTANDINA!
V-VE LL'AVEVO DETTO!
HE HE HE
HI HI HI
...DEPRAVATO!
EILA'!
CIAO TOSHIO!
KA'KLA
MI HANNO DETTO CHE LA GATTA TI E'SFUGGITA DI NUO...
...VO!?!
UH?

STUPIDO! LO SAI CHE NON DEVI AGITARTI!
PRENDI QUESTO FAZZOLETTO SOCIO!
TI DO' IL MIO...
...DO GRAZIE... USO IL BIO... CE L'HO...
BAH!
...SODO UDO STRACCIO...
...OOH...
BEH?
...CHE COSA VI E' PREGO!
IO SONO UNA MUTANDINA!
V-VE LL'AVEVO DETTO!
HE HE HE
HI HI HI
...DEPRAVATO!
EILA'!
CIAO TOSHIO!
KA'KLA
MI HANNO DETTO CHE LA GATTA TI E'SFUGGITA DI NUO...
...VO!?!
UH?

HA HA HA HA
MA VERAMENTE HAI SCAMBIATO LE MUTANDINE PER UN FAZZOLETTO ?
CERTO ! NON METTEREI MAI UNA MUTANDINA IN TASCA !!
NON FACCIO FATICA A CREDERCI... HAI FATTO UNA FACCIA, QUANDO TE NE SEI ACCORTO... AHAH AH
AD OGNI MODO I MIEI PROBLEMI CON LE DONNE RIMANGONO !
HI HI
PROBLEMI CON LE DONNE ? PERCHE' ? COSA E' SUCCESSO ?
E' SUCCESSO CHE VIVO CIRCONDATO DALLE DONNE E TUTTI MI INVIDIANO !
GRIN
UH ?
E LE MUTANDINE NON SONO NIENTE !
QUELLE TRE SE NE VANNO IN GIRO MEZZE NUDE, DOPO AVER FATTO IL BAGNO...
... STENDONO LA LORO BIANCHERIA INTIMA DAPPERTUTTO...
M-MI... MI FANNO ALLACCIARE I LORO REGGISENI...
... SANTO ...
MI TRATTANO CO-COME SE FOSSI UN BAMBINO... NO-NON CAPISCONO CHE IO SONO UN UOMO ?
NON POSSONO CONTINUARE A STUZZICARMI IN QUESTO MODO !! ALTRIMENTI...
HUH... BEATO TE ! CI FOSSI IO...
'ESAGERATO'
... SO COSA SUCCEDERA' ...
... MI SCOPPIERA' DI NUOVO IL NASO !
U.F.F...
TOSHIO... ORA STAMMI BENE AD ASCOLTARE...
DUNQUE...

TANTO NON FUNZIONA... T.H.

HA HA HA HA
MA VERAMENTE HAI SCAMBIATO LE MUTANDINE PER UN FAZZOLETTO ?
CERTO ! NON METTEREI MAI UNA MUTANDINA IN TASCA !!
NON FACCIO FATICA A CREDERCI... HAI FATTO UNA FACCIA, QUANDO TE NE SEI ACCORTO... AHAH AH
AD OGNI MODO I MIEI PROBLEMI CON LE DONNE RIMANGONO !
HI HI
PROBLEMI CON LE DONNE ? PERCHE' ? COSA E' SUCCESSO ?
E' SUCCESSO CHE VIVO CIRCONDATO DALLE DONNE E TUTTI MI INVIDIANO !
GRIN
UH ?
E LE MUTANDINE NON SONO NIENTE !
QUELLE TRE SE NE VANNO IN GIRO MEZZE NUDE, DOPO AVER FATTO IL BAGNO...
... STENDONO LA LORO BIANCHERIA INTIMA DAPPERTUTTO...
M-MI... MI FANNO ALLACCIARE I LORO REGGISENI...
... SANTO ...
MI TRATTANO CO-COME SE FOSSI UN BAMBINO... NO-NON CAPISCONO CHE IO SONO UN UOMO ?
NON POSSONO CONTINUARE A STUZZICARMI IN QUESTO MODO !! ALTRIMENTI...
HUH... BEATO TE ! CI FOSSI IO...
'ESAGERATO'
... SO COSA SUCCEDERA' ...
... MI SCOPPIERA' DI NUOVO IL NASO !
U.F.F...
TOSHIO... ORA STAMMI BENE AD ASCOLTARE...
DUNQUE...

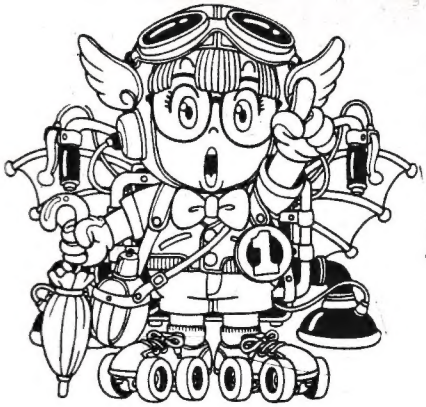
TANTO NON FUNZIONA... T.H.

"DEVI LASCIAR USCIRE IL VERO MASCHIO CHE C'E' IN TE!"
"E COME?"
"DEVI PRENDERTELA COMODA, VECCHIO MIO... VAI IN GIRO ANCHE TU MEZZO NUDO, GUARDA FILM EROTICI... INSOMMA, FAI COME QUANDO ABITAVI DA SOLO, NO?"
"E SE NON TI RIESCE..."
"... SE NON MI RIESCE...?"
UHN
UHN
UHN
CALMA...
DEVO GUARDARE FILM EROTICI MENTRE LORO SONO PRESENTI...
COSI'... ANCORA... DI PIU'...
AH...
UUF... PIU' IN SU... ED ORA... DALL'ALTRA PARTE
CONTINUA

This comic is a free advertising spot for the author.
Copyright by Tsukasa Hojo & Jump Comics.

"DEVI LASCIAR USCIRE IL VERO MASCHIO CHE C'E' IN TE!"
"E COME?"
"DEVI PRENDERTELA COMODA, VECCHIO MIO... VAI IN GIRO ANCHE TU MEZZO NUDO, GUARDA FILM EROTICI... INSOMMA, FAI COME QUANDO ABITAVI DA SOLO, NO?"
"E SE NON TI RIESCE..."
"... SE NON MI RIESCE...?"
UHN
UHN
UHN
CALMA...
DEVO GUARDARE FILM EROTICI MENTRE LORO SONO PRESENTI...
COSI'... ANCORA... DI PIU'...
AH...
UUF... PIU' IN SU... ED ORA... DALL'ALTRA PARTE
CONTINUA

This comic is a free advertising spot for the author.
Copyright by Tsukasa Hojo & Jump Comics.



POSTA

MANGAZINE

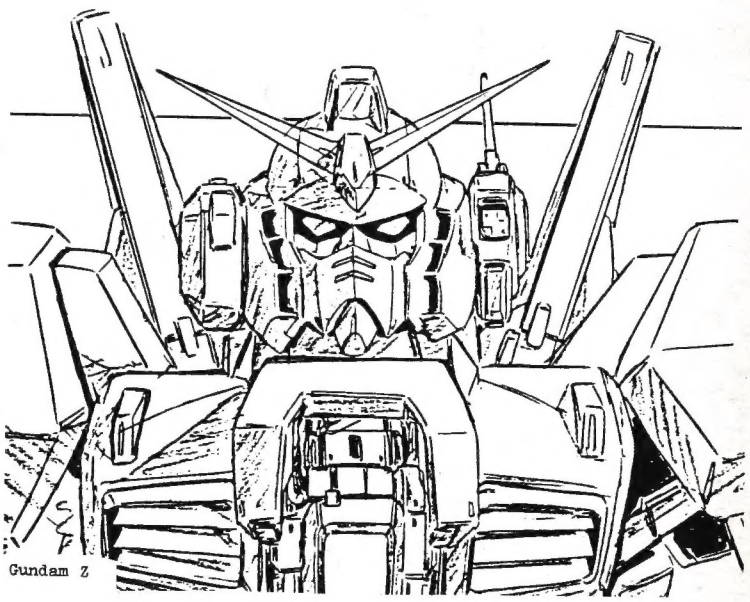
VIA PONTEVECCHIO 48 40139 BOLOGNA

"... è veramente tempo che l'animazione giapponese, che soprattutto nelle più recenti produzioni sta raggiungendo livelli eccelsi, venga fatta uscire da quel ghetto di pregiudizi e moralismi in cui è stata costretta in occidente da critici la cui cultura dell'animazione si ferma a **Biancaneve e i sette nani** e alle altre melense, per quanto belle, produzioni disneyane di trent'anni fa e oltre. Ben vengano dunque le fanzine sull'argomento, come quelle americane e la vostra...". Questo è un brave stralcio della lettera che **Guglielmo Signora**, di Forlì, ci ha scritto. Grazie a nome di **Anime** (e di **Mangazine**!) e di tutti coloro che ci seguono. **Cristian Zanella** ed **Emiliano Franchi**, entrambi di Bologna, ci chiedono se abbiamo in programma la pubblicazione di alcune serie a fumetti, quali **Hokuto No Ken**, **Robotech**, **Orange Road** e **Gundam**. Cogliamo l'occasione per rispondere ai molti che ci pongono domande di questo tipo, per dire che, al momento, non è possibile per noi pubblicare queste serie, ma che vi stiamo preparando alcune sorprese per quanto concerne il fumetto. Tuttavia neanche appellandoci ai "Saint Seya" potremmo pubblicare **Robotech**, una serie inesistente, realizzata dagli americani "fondendo" tre serie giapponesi totalmente separate l'una dall'altra: **Macross**, **Southern Cross** e **Mospeada**. I dialoghi, le musiche e la sceneggiatura sono stati riscritti svalutando queste tre interessanti serie animate, sulle quali presto potrete leggere un articolo su **Mangazine**. Inoltre, prossimamente, lo spazio dedicato ai maestri del fumetto giapponese sarà dedicato a Reiji Matsumoto, del quale Cristian ci rivela di essere un accanito fan. Saluti a tutti e a risentici sul prossimo numero di **Mangazine**.

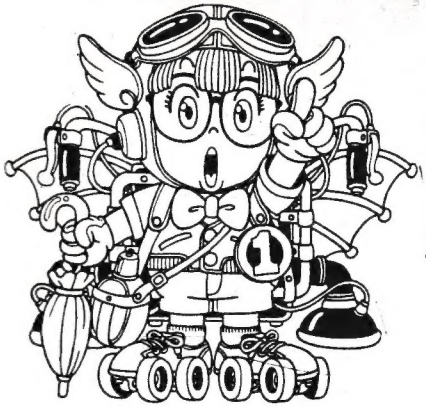
Cari lettori, avete scritto in molti richiedendo materiale originale giapponese direttamente alla redazione di **Anime**. La nostra attuale rivista, analogamente alla precedente, non può fornire materiale di alcun tipo. Per soddisfare le vostre disperate invocazioni d'aiuto dobbiamo limitarci a consigliarvi di rivolgervi alla libreria **JUNKU, 262 rue Saint-Honoré, 75001 Paris, France**; oppure cercare di contattare qualche corrispondente giapponese tramite la **Pen-friends P.O. Box 1004 Tokyo 100 Japan.**

La già citata **Oversea Courier Service**, non è più affidabile come un, tempo, quindi non possiamo garantirvi che i vostri ordini (**già pagati!**) vengano presi in considerazione.

Ricordiamo comunque che in Italia esiste la **Borsa del fumetto** di Milano che ha (spesso) riviste e fumetti giapponesi (questi ultimi nelle edizioni americane).



Gundam Z



POSTA

MANGAZINE

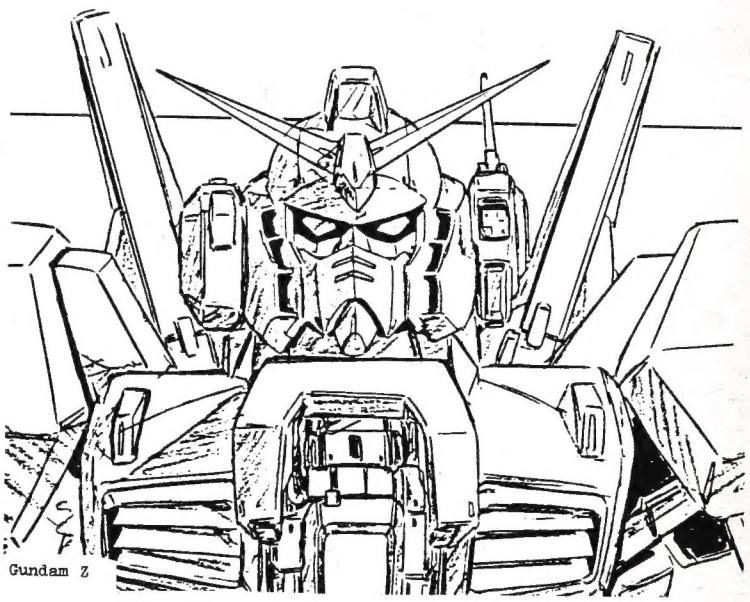
VIA PONTEVECCHIO 48 40139 BOLOGNA

"... è veramente tempo che l'animazione giapponese, che soprattutto nelle più recenti produzioni sta raggiungendo livelli eccelsi, venga fatta uscire da quel ghetto di pregiudizi e moralismi in cui è stata costretta in occidente da critici la cui cultura dell'animazione si ferma a **Biancaneve e i sette nani** e alle altre melense, per quanto belle, produzioni disneyane di trent'anni fa e oltre. Ben vengano dunque le fanzine sull'argomento, come quelle americane e la vostra...". Questo è un brave stralcio della lettera che **Guglielmo Signora**, di Forlì, ci ha scritto. Grazie a nome di **Anime** (e di **Mangazine**!) e di tutti coloro che ci seguono. **Cristian Zanella** ed **Emiliano Franchi**, entrambi di Bologna, ci chiedono se abbiamo in programma la pubblicazione di alcune serie a fumetti, quali **Hokuto No Ken**, **Robotech**, **Orange Road** e **Gundam**. Cogliamo l'occasione per rispondere ai molti che ci pongono domande di questo tipo, per dire che, al momento, non è possibile per noi pubblicare queste serie, ma che vi stiamo preparando alcune sorprese per quanto concerne il fumetto. Tuttavia neanche appellandoci ai "Saint Seya" potremmo pubblicare **Robotech**, una serie inesistente, realizzata dagli americani "fondendo" tre serie giapponesi totalmente separate l'una dall'altra: **Macross**, **Southern Cross** e **Mospeada**. I dialoghi, le musiche e la sceneggiatura sono stati riscritti svalutando queste tre interessanti serie animate, sulle quali presto potrete leggere un articolo su **Mangazine**. Inoltre, prossimamente, lo spazio dedicato ai maestri del fumetto giapponese sarà dedicato a Reiji Matsumoto, del quale Cristian ci rivela di essere un accanito fan. Saluti a tutti e a risentici sul prossimo numero di **Mangazine**.

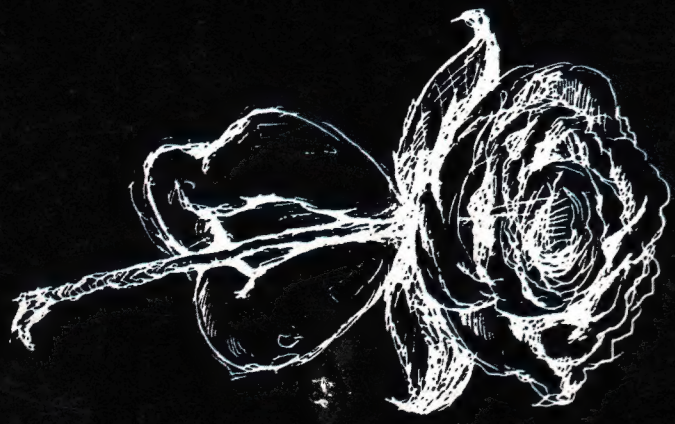
Cari lettori, avete scritto in molti richiedendo materiale originale giapponese direttamente alla redazione di **Anime**. La nostra attuale rivista, analogamente alla precedente, non può fornire materiale di alcun tipo. Per soddisfare le vostre disperate invocazioni d'aiuto dobbiamo limitarci a consigliarvi di rivolgervi alla libreria **JUNKU, 262 rue Saint-Honoré, 75001 Paris, France**; oppure cercare di contattare qualche corrispondente giapponese tramite la **Pen-friends P.O. Box 1004 Tokyo 100 Japan.**

La già citata **Oversea Courier Service**, non è più affidabile come un, tempo, quindi non possiamo garantirvi che i vostri ordini (**già pagati!**) vengano presi in considerazione.

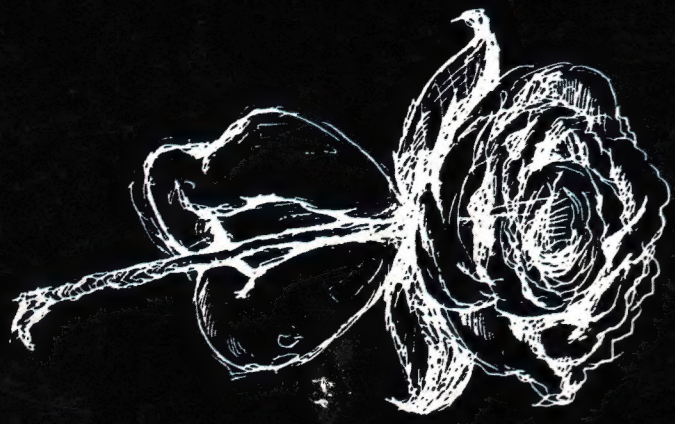
Ricordiamo comunque che in Italia esiste la **Borsa del fumetto** di Milano che ha (spesso) riviste e fumetti giapponesi (questi ultimi nelle edizioni americane).



Gundam Z



Stampa: GRAFICHE 3B · Tel. (0542) 672.776



Stampa: GRAFICHE 3B · Tel. (0542) 672.776